

designunlimited

YILDA İKİ DEFA YAYIMLANIR, PARÇILAN, SATILAN VE İZLENİMLERİ 2022, SAYI 12, YIL 6, KAPAK: STUDIO PLASTIQUE, COMMON SENSES, GERİ DÖNÜŞÜM, YATIRIMCI, FOTOĞRAF: STUDIO PLASTIQUE
PUBLISHED TWICE A YEAR, FREE OF CHARGE, SINKING 2022, ISSUE 12, YEAR 6, COVER: STUDIO PLASTIQUE, COMMON SENSES, RECYCLING CONCEPT, PHOTO: STUDIO PLASTIQUE



Dijital teknolojiler ve tasarım
Digital technologies and design





Kahveyi sanata dönüştüren nedir?

What makes an art of coffee?





Sevgi, bilgi ve özen.

Türk kahvesinin ikramı her zaman özel bir dokunuştur,
konuğa gösterilen değerin ifadesidir.
Bu geleneğin değerleriyle anılmak, her fincan kahveyle
yeniden kahveseverlerin teveccühüne layık olmak
150 yıldır en büyük ödülümüz olmuştur.

Love, knowledge, and care.

The serving of Turkish coffee always represents
a special touch, the attention given to a guest.
For the past 150 years, it has been our greatest privilege
to be associated with the values of this tradition,
and to earn anew the appreciation of coffee lovers
with every cup of coffee.

İÇİNDEKİLER

CONTENTS

8 Haberler

News

14 İnsan ve teknoloji arasındaki

diyalektik tasarım süreçleri

The dialectic design processes of people and technology

Selçuk Artut

18 Tasarımın geleceği: Dijital

teknolojiler ve sanal gerçeklikler

The future of design: Digital technologies and virtual realities

Tuğçe Karataş & Liana Kuyumcuyan

22 Dijital teknolojiler ile inanç

sistemlerini okumak: Legrand Jäger

Reading belief systems via digital technologies: Legrand Jäger

Ecem Arslanay

30 Görünmeyi kritik bir tepki olarak

görselleştirmek: Studio Plastique

Visualizing the invisible as a critical reaction: Studio Plastique

Liana Kuyumcuyan

40 Aşırı yüklenme hissi

üzerine araştırmalar

Investigations on the feeling of overload

Pia Regenbrecht

46 Sanal mekânı fiziki olanla

harmanlamak: Space Popular

Blending physical space with the virtual: Space Popular

Liana Kuyumcuyan

56 Evin ve ev mekânının

küratörlüğünü yapmak:

Fiziksel ve sanal alanda kimlik

Curating the home, curating the home space: Identity in the physical and the virtual

Ela Gök & Sam Price

62 “İş” adına “emeğin” otomasyonu:

Ottonie von Roeder

Automation of “labour” for the sake of “work”: Ottonie von Roeder

Liana Kuyumcuyan

68 Yaratıcı girişimlerin odağında

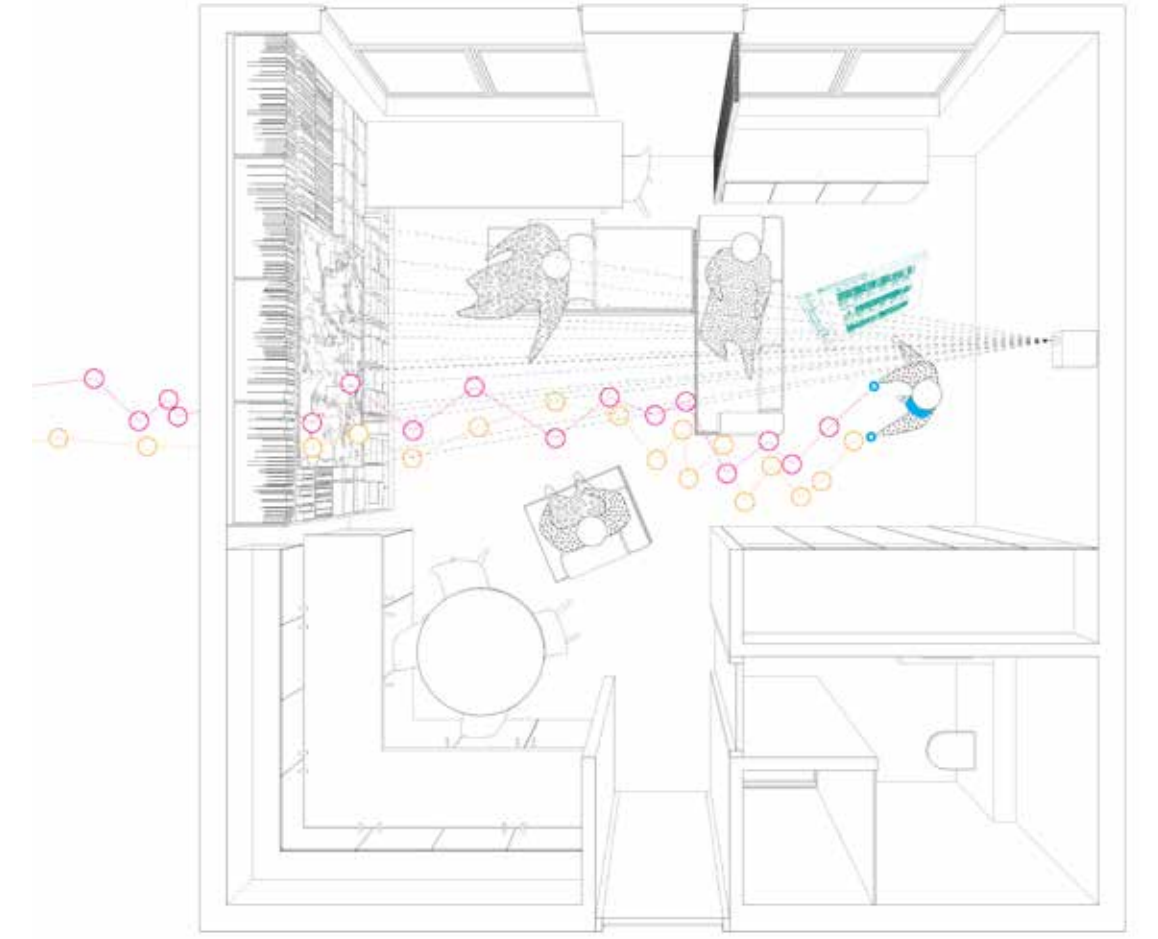
bilgisayar oyunları ve Machinima

Computer games in focus for creative enterprises and Machinima

Ahmet Rüstem Ekici

Edito

Liana Kuyumcuyan



SPACE POPULAR, NON SPECULATIVE VIRTUAL HOUSE, 2018

Tasarım öğrencileri bilir; eğitimimize “temel tasarım” alıştırmalarıyla başlarız. Çoğunlukla elimizle çeşitli form ve renk kompozisyonları oluştururuz ve ardından nesnelere, malzemelere geçerek başka soyut şeyler yaratırız. Çizim dersleri temel perspektif ve teknik çizim kurallarını anlayarak kalem ve kâğıt kullandığımız bir süreç olarak başlar.

İkinci yıl ise modelleme programlarıyla tanışma zamanıdır. Olasılıklar o kadar sonsuzdur ki bu defa sonsuz boşlukta duran nesneler yaratmaya başlarız. Nesne orada, renkli ama boş bir alanda durur. Boş alanın rengini de seçebiliriz; bu oldukça önemli, değil mi?

Tasarım eğitiminin ikinci yılından itibaren boşluklar için ve içinde nesneler tasarlarız. Kavramlar genellikle ödev olarak verilir, yani o kısım için endişelenmemize gerek yoktur. Bazıları kalem ve kâğıtla eskiz yapmayı tercih eder, ancak bu genellikle hayal kırıklığıyla sonuçlanır. Tasarım öğrencileri bilir... Gerçekte çizdiğiniz şeyi asla olması gerektiği gibi modelleyemezsiniz. Ancak modelleyebildiğiniz kadar tasarlayabilirsiniz.

Bugünün tasarımcılarının yeni sınırı bu. Malzeme kalitesi veya direnci değil. Üretim metodolojileri veya makinelerin kullanılabilirliği de. Ergonomi veya denge kısıtlaması hele hiç değil... Dijital araçlar konusundaki bilgimiz kadar tasarlayabiliyoruz.

Ama mezun olduğumuzda ve örneğin başka bir ülkedeki bir tasarım okulunda eğitimimize devam ettiğimizde, orada ne görüyoruz? Okulda kapsamlı atölyeler var ve birçok malzemeye düşük fiyatlarla erişilebiliyor. Bu oldukça heyecan verici! Atölye alanıyla ilgilenen bir usta var. Bize malzeme veriyor, hangi makineyi kullanacağımızı bilmiyorsak onu gösteriyor. Sonra gidiyor. Hah. Malzemeyle başbaşa kalıyoruz. Makine bize bakıyor, biz makineye, tabii bir de malzemeye... Bir şey tasarladık. Onu o boşlukta modelledik. O boşlukta çok güzel duruyordu, değil mi? Şimdi nasıl üreteceğiz?

Birkaç yıl önce, hâlâ bir tasarım öğrencisiyken böyle kişisel bir deneyimim oldu. Kullandığım en temel “dijital araç” modelleme programıydı. Gerçek dünyanın orada anlaşılamayacağını görmem uzun sürmedi. Bugün dokunduğumuz her nesne bu araçlarla üretiliyor, içinde yaşadığımız binalar, hatta geçtiğimiz kentsel mekânlar, gerçek üretim sahasında deneyimi olmayan tasarımcılar ve mimarlar tarafından tasarlanıyor. Her şey üst görünüş/ön görünüş/sağ görünüş çerçevelerinde tasarlanıyor. Dünyalarımız insan bakış açısından uzaklaşıyor ve hepimiz de buna uyum sağlıyoruz. O eski, “komik” bilim kurgu filmlerinde gördüğümüz bir dünyaya ne kadar uzayıp?

Oldukça düşük teknoloji bir insan olarak bu sayı, güncel tartışmalar ve tasarım araçları hakkında bilgi edinmeye çok yardımcı oldu. Dünya çapında birçok yaratıcı birey bu dijital araçlarla çalışıyor ve hatta bu araçları doğru şekilde kullanma konusunda da dikkatli. Bu sayıda tasarımcıların, sanatçıların ve mimarların “dijital teknolojinin” kendileri için ne anlama geldiğine dair perspektiflerini ve tasarım pratiğine ilişkin gelecek vizyonlarını okuyoruz. Okumanın, tartışmanın, öğrenmenin, paylaşmanın ve pratik yapmanın, ama hayatımıza giren her değişikliği sorgulamadan kabul etmemenin önemini hatırlamak dileğiyle, umarız siz de zevkle hazırladığımız bu sayıyı beğenerek okursunuz.

Design students would know; we start our education with “basic design” exercises. With mostly use manual tools, we create compositions of forms and colors, sometimes images, and then pass to objects and materials, creating some other abstract stuff. Drawing courses start with pen and paper, understanding the basic rules of perspective and rules of technical drawing.

The second year is the time to meet with modeling programs. The possibilities are so endless that you start creating objects standing in this eternal void. Your object is there, in a colored, empty space. You can pick the color of the empty space; that’s quite important, right?

We design objects for and in voids from the second year of design education. Concepts are generally given as a task, so there is no need to worry about that part. Some people prefer sketching with pen and paper, but that generally ends with disappointment. Design students would know... You will never be able to model what you actually draw. You can design as much as you can model.

That’s the new boundary of today’s designers. Not the material quality or resistance. Not the production methodologies or availability of machines. No ergonomic or balancing restrictions... We design as much as our knowledge of digital tools.

But when you graduate and then, for example, go to a design school in another country, what do we see there? Extensive workshops in the school and many materials can be used at low prices. That’s quite impressive! There is a master taking care of the workshop area. They give you the material, show you the machine if you don’t know which one to use. Then they leave. Huh. You will be there on your own with the material. The machine looks at you, you look at the machine, then you look at your material. You designed something. You modeled it in that void. It was standing amazingly in that void, right? How to produce it now?

I had such a personal experience as a design student several years ago. The most basic “digital device” I used was the modeling program. It did not last long to see that the real world cannot be understood there. Today, each object we touch is designed on these tools, our buildings we live in, even the urban spaces we are walking, by designers and architects who have no experience in the actual production site. Everything is designed on top view -front view- right view frames. Our world is getting far and far away from the person’s point of view, and we all are adapting to it. How far is the future of a world we saw in those old, “funny” science-fiction movies?

As a highly low-tech person, this issue helped me a lot to learn about the current discussions and design tools. Many creatives worldwide work with these digital tools but are also concerned about using them in the right way. In this issue, we are listening and reading about designers’, architects’ and artists’ perspectives on what “digital technology” means to them and their future visions concerning design practice. I hope you enjoy reading this issue as much as we enjoyed preparing. Let’s remember the importance of reading and discussing, learning, sharing, and practicing, but not accepting every change coming into our lives without questioning.

unlimited



Kale Tasarım ve Sanat Merkezi



Design Unlimited
Yıl Year: 6, Sayı Issue: 12

Yılda iki kez yayımlanır. Para ile satılmaz. Bütün yazıların sorumluluğu yazarlarına aittir. Yazı ve fotoğrafların tüm hakları Unlimited Publications’a aittir. İzinsiz alıntı yapılamaz. Published 2 times a year. Distributed free of charge. Authors are solely responsible for the content of submitted articles. All rights reserved by Unlimited. Quotations are not allowed without permission.

Yayın sahibi Publisher: Galerist Sanat Galerisi A.Ş. Meşrutiyet Cad. 67/1 34420 Tepebaşı, Beyoğlu, İstanbul

Genel yayın yönetmeni
Editor in chief
Merve Akar Akgün
merve@unlimiteddrag.com

Proje ve reklam direktörü
Project and advertising director
Hülya Kızılırmak
hulyakizilirmak@unlimiteddrag.com

Tasarım Design: Vahit Tuna

Tasarım ve uygulama Design and application: Ulaş Uğur

Mali işler müdürü Director of finance
Berfu Adalı

Design Unlimited

Yazı işleri müdürü Executive editor
Liana Kuyumcuyan

Katkıda bulunanlar Contributors
Ahmet Rüstem Ekici, Archibald Gods, Ecem Arslanay, Ela Gök, Eva Jäger, Fredrik Hellberg, Guillemette Legrand, Ottonie von Roeder, Pia Regenbrecht, Sam Price, Selçuk Artut, Theresa Bastek, Tuğçe Karataş

Çeviri Translation
Ege Acar, Merve Ünsal, Rana Kelleci

Asistanlar Assistants
Esma Vargün, Manas Demirkasimoğlu

İletişim adresi Communication address
Passage Petit-Champs
Meşrutiyet Cad. No: 67 Kat: 1
Beyoğlu, İstanbul, Turkey

E-mail: info@unlimiteddrag.com

Instagram: designunlimitedturkey

Web: www.unlimiteddrag.com

Baskı Print: Saner Matbaacılık
Litrosyolu 2. Matbaacılar Sitesi 2BC3/4
Topkapı- İstanbul, Turkey
(+90) -0- 212 674 10 51
info@sanermatbaacilik.com

Haberler News

border_less ARTBOOK DAYS

Yayını olan, metin üzerine çalışan sanatçı ve inisiyatifleri; müze, galeri, kurum, ve enstitüleri bir araya getiren bir platform olan border_less ARTBOOK DAYS; yayınevleriyle sanat alanında üreten, söz söyleyen ve paylaşan kişiler arasında yeni ilişkiler geliştirmeyi amaçlıyor. border_less ARTBOOK DAYS'in dördüncü edisyonu Arter ev sahipliğinde 12-15 Mayıs 2022 tarihlerinde gerçekleşecek. Detaylar hakkında bilgi için www.border-l-e-s-s.com *web* sitesini inceleyebilirsiniz.



BORDER_LESS ARTBOOK DAYS 2020

border_less ARTBOOK DAYS

border_less ARTBOOK DAYS aims to showcase artists, galleries, initiatives and institutions that have publications and work with texts. The event fosters the fields of art publishing and art-book making and become a common ground for introductions and interactions between artists, art professionals, print houses, and the public alike. The fourth edition of border_less ARTBOOK DAYS will take place on May 12-15, 2022 at Arter. Details about the event can be found on www.border-l-e-s-s.com

Herkesin değişebileceği bir dünya

Cecilia Alemani'nin küratörlüğünü yaptığı 59. Uluslararası Venedik Bienali, 23 Nisan-27 Kasım tarihleri arasında *The Milk of Dreams* temasıyla gerçekleşecek. Bienal adını Leonora Carrington'ın bir kitabından alıyor: "Surrealist sanatçı, yaşamın sürekli olarak hayal gücünün prizması aracılığıyla yeniden tasavvur edildiği büyümlü bir dünyayı anlatıyor. Herkesin değişebileceği, dönüşebileceği, bir şey ya da başka biri olabileceği bir dünya." Sergi, çeşitli konuları içeren bir etkinlik olacak. Bu yılki bienalin yol gösterici tematik sorularından bazıları şu şekilde: İnsanın tanımı nasıl değişiyor? Hayatı oluşturan nedir ve bitki ile hayvanı, insanı ve insan olmayı ayıran nedir? Gezegen, diğer insanlara ve diğer yaşam formlarına karşı sorumluluklarımız nelerdir? Ve biz olmasaydık hayat nasıl olurdu? Üç ana temaya ayrılan bienalde bedenlerin temsili ve metamorfozları, bireyler ve teknolojiler arasındaki ilişki, beden ve dünya arasındaki bağlantı gibi konseptler ön plana çıkıyor.

It is a world where everyone can change

Curated by Cecilia Alemani, the 59th International Venice Biennale will run between 23 April-27 November 2023 with the theme *The Milk of Dreams*. The biennale takes its name from a book by Leonora Carrington: "The Surrealist artist describes a magical world where life is constantly re-envisioned through the prism of the imagination. It is a world where everyone can change, be trans-

formed, become something or someone else." The exhibition will be a complex event featuring various subjects, these are some of the guiding thematic questions of this year's Venice Biennale: How is the definition of the human changing? What constitutes life, and what differentiates plant and animal, human and non-human? What are our responsibilities towards the planet, other people, and other life forms? And what would life look like without us? Also, the representation of bodies and their metamorphoses; the relationship between individuals and technologies; the connection between bodies and the Earth are the three main thematic areas for this edition.



58. VENEĐİK BİENALİ ULUSLARARASI SANAT SERGİSİ, TÜRKİYE PAVYONU, 2019.
FOTOĞRAF: POYRAZ TÜTÜNCÜ
58TH INTERNATIONAL VENICE BIENNALE, TURKISH PAVILLION, 2019.
PHOTO: POYRAZ TÜTÜNCÜ

Salone del Mobile ve Milano Tasarım Haftası

İtalya'nın mobilya ve aksesuar ihracatını teşvik etmek için 1961'de Milano'da başlatılan, mobilya ve tasarım sektörü için küresel bir referans etkinliği haline gelen Salone del Mobile, 7-12 Haziran 2022 tarihleri arasında Fiera Milano Fuar Merkezi'nde düzenleniyor. Şehir genelinde gerçekleşen ve toplu olarak *fuoris* olarak bilinen yan etkinliklerin gayri resmi adı olan Milano Tasarım Haftası da aynı tarihler arasında gerçekleşecek.

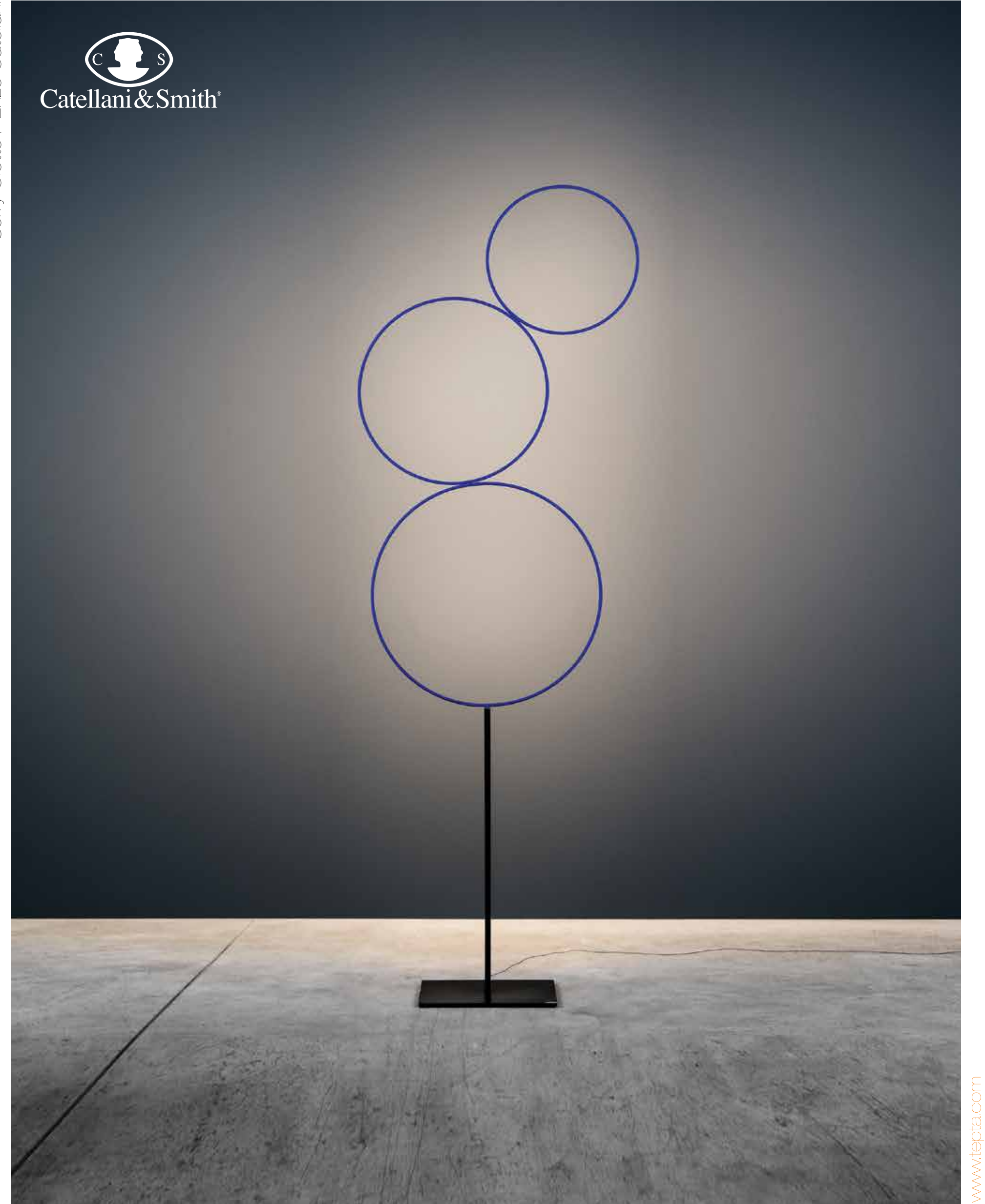
Salone del Mobile and Milan Design Week

Salone del Mobile which launched in Milan in 1961 as a vehicle for promoting Italian exports of furnishing and accessories, and has become a global benchmark event for the furnishing and design sector, takes place at the Fiera Milano Exhibition Centre from 7 to 12 June 2022. The fair will take place concurrently with Milan Design Week, which is the informal name for the fringe events that take place across the city, which are collectively known as the *fuoris*.



VERSACE HOME. FOTOĞRAF PHOTO VERSACE

Sorry Giotto / Enzo Catellani



Sorry Giotto'yu incelemek için QR kodu okutunuz.

TEPTA 30.yıl
AYDINLATMA

Nispetiye Mah. Aytar Cad. No: 24 Kat: 1-2-3 1.Levent - İstanbul / 0212 279 29 03

www.tepta.com

Object Rotterdam

Object Rotterdam, çeşitli kategoriler ve ortamlarda geliştirmekte olan farklı tasarımcıların ürünlerini sergileyen bir tasarım fuarıdır. Moda, mimari, sanat ve el sanatları dahil olmak üzere farklı tasarım disiplinlerini keşfetmek için tasarım meraklılarını ve profesyonelleri bir araya getiren Object Rotterdam 20-22 Mayıs 2022 tarihleri arasında Rotterdam'da gerçekleşecek.



OBJECT ROTTERDAM 2021, LAURA SCHURINK & JULE CATS.
FOTOĞRAF PHOTO JAN WILLEM KALDENBACH

Object Rotterdam

Object Rotterdam is a design fair that showcases design products from emerging and established designers across a variety of different categories and mediums. Object Rotterdam, which gathers design enthusiasts and professionals to explore different design disciplines including fashion, architecture, art and crafts, takes place from 20 to 22 May 2022 in Rotterdam.

Space Popular'ın portal galerileri

Çok disiplinli tasarım stüdyosu Space Popular, ziyaretçilerini mimar John Soane'nin zamanının ve günümüzün teknolojilerini birleştiren bir sergide sanal seyahatin mekânı deneyimlemeye davet ediyor. Bu yolculuk için Sir John Soane's Müzesi'ni kullanan Space Popular, portallar üzerine araştırmalarını zaman ve medya üzerinden sunarak, bir sanal gerçeklik filmi ve enstalasyonu aracılığıyla farklı gerçekliklere seyahat etme üzerine çalışıyor. Sergi, 29 Haziran-25 Eylül 2022 tarihleri arasında Londra'daki Sir John Soane's Müzesi'nde görülebilir.



SIR JOHN SOANE'S MÜZESİ LONDRA İZİNİYLE
COURTESY OF SIR JOHN SOANE'S MUSEUM LONDON

Space Popular's portal galleries

Multidisciplinary design studio Space Popular invites visitors to experience the mechanics of virtual travel in an exhibition that bridges the technologies of architect John Soane's time and ours. Using Sir John Soane's Museum as the point from which to begin this journey, Space Popular present their research on "the portal" through time and across media, providing opportunities to travel to other realms through a virtual reality film and installation. Sir John Soane's Museum in London will host the exhibition from 29 June 2022 until 25 September 2022.

Bir binada kozmopolit kenti aramak

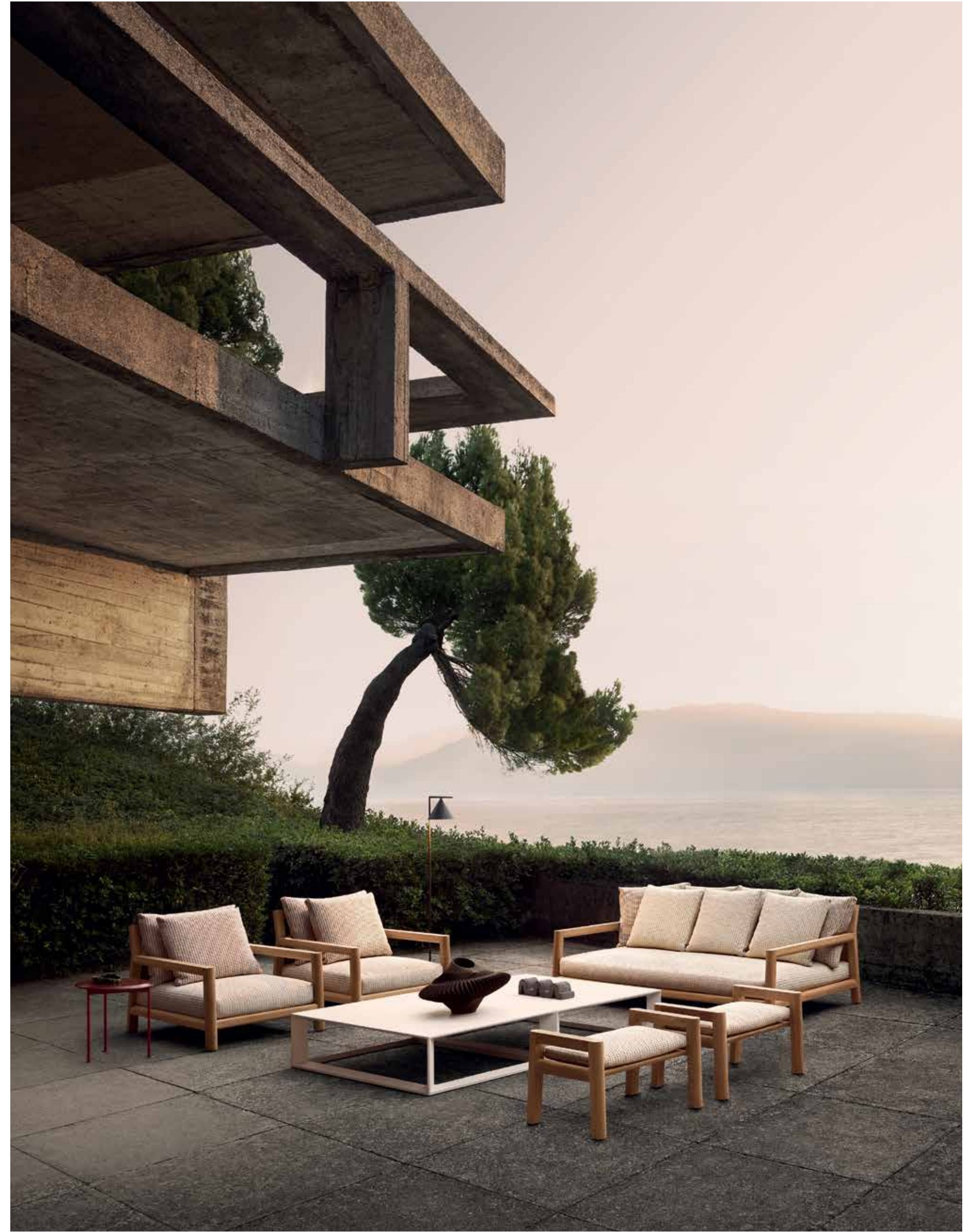
Sosyal, çevresel ve kentsel etki odaklı çalışmalara ve ortak kültürel üretimlere ev sahipliği yapan Postane'de bir dizi seminer gerçekleşiyor. Hem Postane'nin yer aldığı binanın geçmişine, hem de konumlandığı Galata bölgesine dair kentsel bellek yaratma amacıyla; CultureCIVIC: Kültür Sanat Destek Programı desteği ile bir seminer dizisi hazırlandı. *Bir Binada Kozmopolit Kenti Aramak: Eski İngiliz Postanesi Arşivi Üzerinden Bir Yayın Projesi* Postane'nin tarihinde yer almış aktörleri ve bu mekânı dönüştüren kültürel, sosyal, yapısal ve politik etmenlerin kentsel belleğe katkı sunmasını amaçlıyor. Proje kapsamında Galata'ya ve Postane binasına dair gerçekleşen etkinlikler Postane'nin Youtube sayfasında bulunuyor. 2022 yazının sonuna dek sürecektir etkinlikleri @postaneistanbul Instagram sayfasından ve postane.co web sitesinden takip edebilirsiniz. Proje kapsamında 2023 yılının başında bir de arşiv kitabı yayınlanmış olacak!



SALT ARŞİVİ, 1995, CAMEKAN SOKAK VE POSTANE BİNASI, FOTOĞRAF ELEONORA ARHELAOU
SALT ARCHIVE, 1995, CAMEKAN STREET AND POSTANE BUILDING, PHOTO ELEONORA ARHELAOU

Searching for a cosmopolitan city in a building

A series of seminars are taking place at Postane, an urban hub for social change located in Galata, Istanbul. In order to create an urban memory for both the past of the building of Postane and the Galata region, a seminar series was prepared with the support of CultureCIVIC. *Searching for a Cosmopolitan City in a Building: A Publication Project through the Archives of the Old British Post Office* aims to contribute to the urban memory and the actors who have taken place in the history of the old British Post Office and the cultural, social, structural, and political factors that transform this place. The past seminars focusing on Galata and Postane building are available on the Youtube page of Postane. You can follow the upcoming events that will continue until the end of summer 2022 on @postaneistanbul Instagram page and postane.co website. Within the project's scope, an archive book will be published in the first months of 2023!



Pablo Outdoor collection, design Vincent Van Duysen. bebitalia.com

moza:k

B&B Italia Stores: Ortaköy Dereboyu Cad. No: 78 34347 Istanbul
T +90 212 327 0595 - F +90 212 327 0597
Cinnah Cad. No: 66/1 Çankaya/Ankara
T +90 312 440 0610 - F +90 312 440 0594
www.mozaidesign.com - info@mozaidesign.com

B&B
ITALIA OUTDOOR



monoco.io

Röportaj Interview: Merve Akar Akgün

Günümüzün yeni kazanımlarıyla sanatı buluşturma adına ortaya çıkan monoco.io; sanatçılar, sanatçıları temsil eden galeriler ve koleksiyonlar arasında köprü olmayı hedefleyen bir platform olmayı hedefliyor. Merkezinde çağdaş sanat olan monoco.io, yeni dünyanın teknolojisi olan blok zinciri içerisinde değiştirilemez akıllı kontratlar ile, bilgisayar tabanlı dijital eserleri ya da fiziksel sanat eserlerinin özgünlük sertifikalarını güvence altına alacak ve sanat eserini daha izlenebilir hale getirirken bir daha el değiştirmesi durumunda sanatçının telif hakkını saklı tutarak satış işleminden pay almasını sağlayacak olan bu yeni platforma dair kurucusu Selman Bilal’e merak ettiklerimizi sorduk

Emerged in the name of bringing art together with the new achievements of today monoco.io aims to be a platform that aims to be a bridge between the galleries that represent the artists and collectors. monoco.io, with contemporary art at its center, will secure the certificates of authenticity of computer-based digital or physical artworks, with immutable smart contracts within the blockchain, the technology of the new world, and will make the artwork more traceable, while keeping the copyright of the artist in case it changes hands again and which will allow the artist to get a share from the sales process, by keeping it confidential. We talked with Selman Bilal, the founder of this new platform

En basit anlatımıyla blok zinciri teknolojisini kullanan bir “çağdaş sanat platformu” olan monoco.io’nun temelleri nasıl atıldı?

Şirket olarak çok uzun zamandır blok zincir teknolojisini takip ediyoruz. Aynı zamanda kripto varlıklar da şirketimizin ilgi alanlarından biri. Özellikle kardeşim Süha Bilal’in bu alanda bilgili oluşu ve benim de çağdaş sanat alanında koleksiyoner ve sanatçı hakları konusundaki düşüncelerim ile beraber projenin çıkış noktası belirlemeye başlamıştı. Kendi bünyemizde bu konuda tecrübeli bir IT ekibinin varlığıyla beraber bir ekip kurduk ve proje üzerine çalışmalara başladık.

Yakın zamanda, B3 Koleksiyonu’nda yer alan eserlerin sigortalanmasında sertifika bulma sürecimizdeki zorluklarda bu konuda harekete geçmemize ön ayak oldu; eserlerin özgünlük sertifikalarının bazılarını bulmakta zorlandık, aralarında eksikler olduğunu gördük. monoco’da kullanılacak teknoloji sayesinde vereceğimiz dijital sertifikalama hizmetiyle bu gibi sorunlara da bir çözüm sunmuş olacağız.

Blok zinciri teknolojisini hem yapıtları izlemek hem de sanatçının haklarını korumak amacıyla kullanacağınızı belirtiyorsunuz. Burayı biraz açabilir misiniz? Blok zinciri kullanan bir çağdaş sanat platformuyla kullanmayan bir çağdaş sanat platformunun farkları nelerdir?

Son zamanlarda, NFT üzerinden kolay para kazanma arzusu içinde her şeyin çok hızlı tüketildiğini ve ortada niteliği az çalışmalar olduğunu görüyoruz. Aslında bu teknolojinin göz ardı edilen en önemli kısmı, beraberinde getirdiği pek çok fayda sağlaması. Bunlar arasında en öne çıkanlara örnek olarak, şeffaflık ve merkeziyetsiz yapısıyla birlikte sanatçının telif haklarının bozulmadan korunuyor olması verilebilir.

Her esere özel yaratılan akıllı kontratlar içerisine yazılabilecek müdahale edilemeyen bilgiler sayesinde, olası bir ikinci ve devamı satışlarda sanatçının telif hakkı otomatik şekilde kendi meta cüzdanına aktarılıyor olacak. Sanatçı hem eserinin el değiştirmesi anında onun hangi cüzdanlar arasında hareket ettiğini görebilecek, hem de önceden belirlendiği sanatçı yüzdesi ile telif hakkını almaya devam edebilecek. Günümüzde fikri mülkiyet kanununda dahi olan telif hakkı ne yazık ki bazı sebeplerden dolayı sanatçılar tarafından elde edilemiyor. Bu durum, blok zinciri üzerinden sağlandığında, kimseye bağlı kalmadan sanatçıya ait bir şekilde devam edebilir. Bu teknolojiyi kullanarak bir çağdaş sanat platformu yaratmamızdaki en büyük motivasyonlarımızdan biri de buydu.

Monoco.io üzerinde bir blog sayfası da bulunacak. Peki buradan düzenli olarak yayıncılık yapmaya başlama fikriniz var mı?

Yalnızca çağdaş sanat odaklı eserlerin bulunacağı ve sanatçı haklarını koruma konusunda hizmet verebileceğimiz monoco’da, bilgilendirici bir blog kısmının da yer almasını önemli buluyoruz. Her ay en az iki özgün içerik, iki ulusal alanda yayınlanmış metinlerin çevirilerini bu blog’da paylaşacağız. Blok zincir teknolojisinin artılarını ve eksilerini beraber konuşmak, yenilikleri birlikte takip edebilmek adına platform içerisinde en değer verdiğimiz alanlardan biri oldu. İleride buraya dair çok daha çeşitli fikirlerimiz var, geliştirmek adına şimdiden çalışmalara başladık.

Sanatçılar, kurumlar ve koleksiyonerler arasında bir köprü olarak konumlanmayı hedefliyorsunuz. Bu bağlamda çalışma stratejiniz temsiliyetler üzerine mi kuruluyor yoksa abonelik sistemi mi işleyecek?

monoco’da var olan herhangi bir sanatçı ve/veya eser için bir abonelik sistemi bulunmuyor. Galeriler tarafından temsil edilen ya da bağımsız çalışan sanatçılar, diledikleri eserleri platform içinde listeleyebilecek, dilediği zaman geri çekebilecek ve ya yeni bir eserle değiştirebilecekler. Kurduğumuz sistemde eserler satın alınma esnasında blok zincirine yazılmak üzere listeleniyor olacak. Bu da demek oluyor ki; sanatçılar ya da kurumlar satış olmadığı takdirde diledikleri değişikliği yapmak konusunda özgürler.

Merkeziniz Londra’da bulunuyor olması ve Decentraland isimli *metaverse* platformunda aldığınız arazi ve üzerine ünlü bir mimar tarafından “inşa edilen” yapınız monoco.io’ya nasıl eklemlenecek?

Merkezimizin Londra’da olmasını tercih etmemizdeki en büyük sebepler arasında, monoco’yu uluslararası bir projeye dönüştürmek ve bu sayede Türk çağdaş sanatının dünyadaki görünürlüğüne katkı sağlamak var. Ayrıca kripto para birimi üzerinden yapılacak işlemlerde regülasyonların olması olarak özetleyebilirim.

Mimarımız Han Tümertekin’le beraber Ağa Han ödüllü B2 Evi sonrası, beraber pek çok bina çalışmaları daha yaptık. Meta dünyada var olmaya karar verdikten sonra, arayışlarımız sonucu bulduğumuz arazide de Han Tümertekin’le ilerlemeyi uygun gördük ve kendisine bu fikirle gittiğimizde o da çok heyecanlandı. Şirket bünyemizde yer alan tüm çalışma alanlarımız burada yer vereceğiz. Bilsart ve monoco’nun sergi mekânları olacak. Burada teknolojiye uygun küratöryel sergiler düzenleyip, çeşitli alternatifler yaratmayı hedefliyoruz.

monoco.io, 15 Nisan 2022 itibarıyla tüm kullanıcılara açılmış olacak; ilgilenen, merak eden herkesin platformu takip etmesini öneriyorum.

How did the foundations of monoco.io, a “contemporary art platform” using blockchain technology, be laid in its simplest terms?

As a company, we have been following blockchain technology for a very long time. At the same time, crypto assets are one of our company’s areas of interest. Especially with my brother Süha Bilal’s knowledge in this field and my thoughts on the rights of collectors and artists in the field of contemporary art, the starting point of the project began to emerge. We formed a team with the presence of an experienced IT team within our own body and started working on the project.

Recently, the difficulties in our certification process for ensuring the works in the B3 Collection have led us to act in this regard; We had a hard time finding some of the originality certificates of the works, we saw that there were some missing items. Thanks to the technology to be used in monoco, we will provide a solution to such problems with the digital certification service we will provide.

You state that you will use the blockchain technology both to monitor the works and to protect the rights of the artist. Can you be more explicit here? What are the differences between a contemporary art platform that uses blockchain and a contemporary art platform that does not?

Recently, we saw that everything is consumed very quickly in the desire to make easy money on NFT and there are studies of low quality. In fact, the most overlooked part of this technology is the many benefits it brings. An example of the most prominent among them is the fact that the copyright of the artist is preserved intact, together with its transparency and decentralized structure.

Thanks to the intangible information that can be written into the smart contracts created specifically for each work, the artist’s copyright will be automatically transferred to his own meta wallet in a possible second and subsequent sale. The artist will be able to see which wallets his work moves between at the time of the change of hands and will continue to receive the copyright with the artist percentage that he has determined beforehand. Unfortunately, the copyright, which is included in the intellectual property law, cannot be obtained by the artists due to some reasons. When this is provided through the blockchain, it can continue to belong to the artist without being tied to anyone. This was one of our biggest motivations in creating a contemporary art platform using this technology.

There will also be a blog page on Monoco.io. So, do you have an idea to start publishing regularly from here?

We find it important to include an informative blog section in monoco, where only contemporary art-oriented works can be found and where we can provide services to protect the rights of artists. Every month, we will share at least two original content and translations of two nationally published texts on this blog. Talking about the pros and cons of blockchain technology together and being able to follow the innovations together has become one of the areas we value most in the platform. We have much more diverse ideas about this place in the future, we have already started working to develop it.

You aim to be positioned as a bridge between artists, institutions and collectors. In this context, is your working strategy based on representations or will the subscription system work?

monoco.io does not have a subscription system for any existing artist and/or work. Artists represented by galleries or working independently will be able to list the works they wish on the platform, withdraw them at any time or replace them with a new work. In the system we have established, the works will be listed to be written on the blockchain at the time of purchase. That means; artists or institutions are free to make any changes they wish if there is no sale.

Since your headquarters is in London, how will the land you bought on the metaverse plateau called Decentraland and your building “built” on it by a famous architect be articulated to monoco.io?

One of the biggest reasons why we prefer our center to be in London is to transform monoco into an international project and thus contribute to the visibility of Turkish contemporary art in the world. I can also summarize it as the existence of regulations in transactions to be made over crypto currency.

Together with our architect Han Tümertekin, we have done many more building works together after the Ağa Han award-winning B2 House. After we decided to exist in the meta world, we decided to move forward with Han Tümertekin on the land we found as a result of our searches, and when we went to him with this idea, he was also very excited. All of our work areas within our company will be included here. Bilsart and monoco will have exhibition spaces. Here, we aim to organize curatorial exhibitions suitable for technology and create various alternatives.

monoco.io will be available to all users as of April 15, 2022; I recommend everyone who is interested and curious to follow the platform.

İnsan ve teknoloji arasındaki diyalektik tasarım süreçleri

The dialectic design processes of people and technology

Yazı Text: Selçuk Artut

Tasarım süreçlerini şekillendiren farklı teknolojik bileşen örnekleriyle Selçuk Artut, tasarım ve teknolojinin günümüzde ne denli iç içe geçtiğini ve insanın bu ilişkideki rolünü sorguluyor

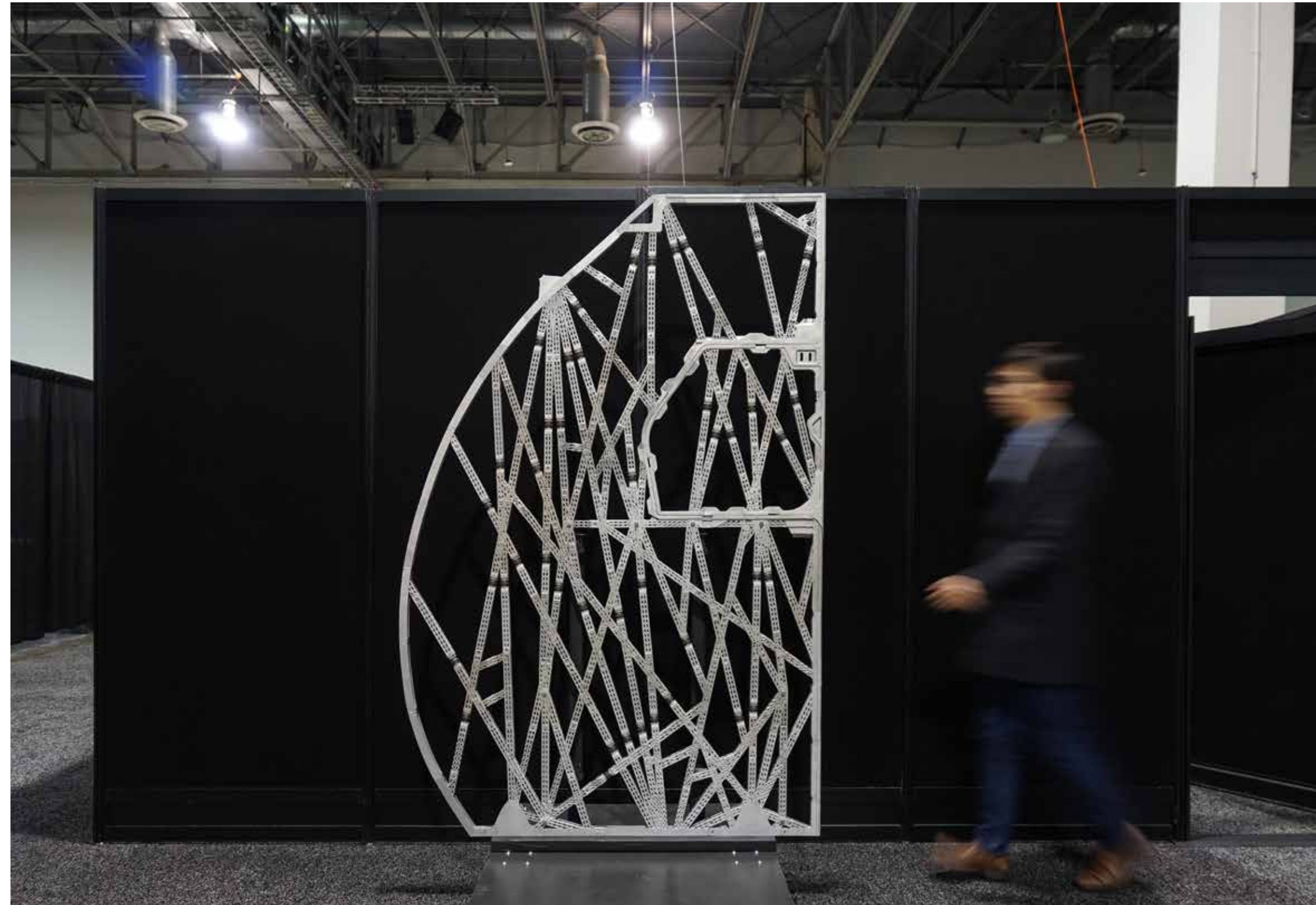
Selçuk Artut questions how design and technology are intertwined today and the role of humans in this relationship with the examples of different technological components that shape design processes

Tasarım kavramı yakın dönemde pek çok kişinin ilgi odağına yerleşti. Neredeyse tasarım kelimesi; yaratmak, üretmek gibi alışlagelen kelimelerin dahi büyük ölçüde yerini aldı denebilir. Artık restoranda yediğiniz yemek veya yola çıktığınız yaz tatili bile bir tasarım hadisesi olarak değerlendirilebiliyor. Tasarımın bu derecede yaygınlaşmasına sebep olan temel unsurlar nelerdir diye sorguladığımızda yaşanan bu sürecin, dijital teknolojilerin yaygınlaşmasıyla aynı dönemlerde örtüşüyor olması elbette bir tesadüf değil. Endüstrileşmeyle giderek yaygınlaşan çeşitli teknolojik aparatların hayatlarımızın temel bileşenleri haline gelmesinin peşi sıra zihin odaklı yeteneklerimize yönelik kolaylaştırıcı ve destekleyici gelişmelerin de dijital evrimle birlikte günümüzde sıklıkla boy gösterdiğini görmekteyiz. Bilgisayarlar insanların çözüm bulmaya çalıştığı konularda en sık danıştıkları teknolojik aparatlar haline geldi. Bu gelişmeler ışığında konuya tasarım odaklı baktığımızda ise yüzyıllardır devam eden tasarım disiplininin, dijital teknolojiler beraberinde ortaya çıkan zengin simülasyon ortamları, farklı düşünme biçimlerine fırsat veren geliştirme bileşenleri, üretim yöntemlerindeki yenilikler gibi gelişmeler neticesinde geçmişe oranla oldukça farklı boyutlara doğru hareket halinde olduğunu söylemek gerekiyor.

İnsan nasıl tasarlar sorusunun cevabını bulmak hayli güçtür. Tasarlamak, bir tasarımcının sahip olduğu bilgi birikimi ve becerileri neticesinde yapılandırılmış bir düşüncenin somutlaştırılması olarak yorumlansa da bu tanım günümüz için artık yeterli olmamaktadır. Çünkü tasarım uğraşı, işin başında bir kişi de olsa artık salt insana dair bir etkinlik olmaktan oldukça uzaklaştı. İstisnalar olmakla beraber, günümüze baktığımızda bazı tasarımcılar tek başlarına iş üretiyor gibi gözükselerde bu sürecin olmazsa olmazı haline gelmiş olan teknolojik bileşenleri göz ardı etmemiz haksızlık olur. İnsan ve teknolojinin birlikte üretmeye ve yaratmaya olan ortak çabasındaki diyalektik uğraşı anlamaya çalışmadan teknolojiyi halihazırda varsayılan bir girdi olarak kabul etmek, hem tasarımcının hem de teknolojinin operasyonun basit birer parçaları olarak görülmesinden öteye geçilmediği kısır bir yaratım sürecine sebep olabilmektedir. Oysa insan teknoloji birlikteliğini operasyonel anlamdan öteye taşıyan yaratıcı yaklaşımların da gün geçtikçe arttığını görmekteyiz. Kanımca tasarım ve teknoloji konusu zaten işte tam bu noktada heyecan kazanıyor.

The concept of design has recently become the point of interest for many people. It is possible to say that the design world has largely replaced even very common words such as creating and producing. Even the meal you eat at the restaurant or the summer vacation you set out on could be considered a design event. It is not a coincidence that this process coincides with the spread of digital technologies when we question what the main factors that caused the design to become so widespread are. Along with the fact that various technological apparatuses, which have become increasingly widespread with industrialization, are now the basic components of our lives. We see that facilitating and supporting developments for our mental-oriented abilities frequently appear in our daily lives through the digital evolution. Computers have become the technological apparatus that people consult most frequently on the issues they are trying to find solutions. When we look at the subject with a design focus in the light of these developments, it is necessary to say that the design discipline, which has been going on for centuries, is on the move towards quite different dimensions compared to the past, as a result of developments such as rich simulation environments that have emerged with digital technologies. These development components allow different ways of thinking and innovations in production methods.

It is not easy to find the answer to how people design. Although designing is interpreted as the embodiment of a structured thought resulting from a designer's knowledge and skills, this definition is no longer sufficient today. The work of design is far from being a purely human activity, even if one person is doing the work. Although there are exceptions, it would be unfair for us to ignore the technological components that have become indispensable for this process today, even though some designers seem to be producing work on their own. Accepting technology as a default input source without trying to understand the dialectical effort in the joint effort of humans and technology to produce and create together can lead to a vicious cycle of a creative process in which both the designer and the technology are seen as simple parts of the operation. However, we see that the creative approaches that carry the human-technology togetherness beyond the operational meaning are increasing by the day. In my opinion, the subject of design and technology is already getting exciting at this point.



GENERATIVE DESIGN, HAVACILIK ALANINDA YAPILMIŞ BİR TASARIM UYGULAMASI GENERATIVE DESIGN FOR AEROSPACE AIRBUS, CREATIVE COMMONS WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/ARSELETRONICA/29308799875

Tasarlamak, bir tasarımcının sahip olduğu bilgi birikimi ve becerileri neticesinde yapılandırılmış bir düşüncenin somutlaştırılması olarak yorumlansa da bu tanım günümüz için artık yeterli olmamaktadır. Çünkü tasarım uğraşı, işin başında bir kişi de olsa artık salt insana dair bir etkinlik olmaktan oldukça uzaklaştı.

Although designing is interpreted as the embodiment of a structured thought resulting from a designer’s knowledge and skills, this definition is no longer sufficient today. The work of design is far from being a purely human activity, even if one person is doing the work.

Özellikle güçlü bir bilişim alt yapısına sahip olan birçok uygulama tasarımcılara hayallerinin ötesinde yer alan ve çoklu sayıda seçenek barındıran birçok ihtimali kolaylıkla sunabiliyor. Bu tür uygulamaları kullanan tasarımcılar ise içine girdikleri teknolojik tasarım yolculuğunda şahsi müdahaleleri ve fırsat koşullandırmaları neticesinde ortaya çıkan tasarım sonuçları karşısında sürekli bir geri bildirim haliyle özgün biçimlerde tasarım yapmaya devam ediyorlar. Bu noktada tasarımcıların sergiledikleri karar verme süreçleri nihai sonuca ulaşmada oldukça önemli bir yere sahip olsa da işin söz konusu kararlar ışığında birlikte ilerleyen bir de teknolojik iterasyon boyutu var.

1988’de Almanya’da bulunan Osnabrück’de yapılan Avrupa Medya Sanatı Festivali’ndeki röportajında Flusser sistemleri iki kompleksite seviyesinde tanımlamaktadır: “Yapısal kompleksite” ve “İşlevsel kompleksite”.(1) Yapısal kompleksiteye sahip sistemler sahip oldukları bileşenler açısından incelendiğinde (örneğin bilgisayar) anlaşılması son derece zor ve karmaşık bir alt yapıya sahiptirler. İşlevsel kompleksiteye sahip sistemlerde ise bu sistemlerin kullanımı neticesinde son derece karmaşık sonuçlar elde edebilmek mümkündür. Flusser işlevsel kompleksiteye örnek olarak ise aslında yapısal kompleksitesi son derece basit bir oyun olan satrancı göstermektedir. Satranç, belli stratejilerle kurgulanan ve farklı biçimlerde ortaya konulan oyunların geliştirilmesine yönelik sahip olduğu zengin işlevsel kompleksite açısından dünyanın en kompleks yapılarından biridir. Ancak tasarım açısından Flusser’in bu gözlemindeki en can alıcı nokta yapısal ve işlevsel kompleksitenin yaratıcılık üzerindeki etkileridir.

Yukarıda belirttiğimiz üzere bilgisayar yapısal kompleksitesi oldukça yüksek bir teknolojik alettir. Ancak bu sistemin işlevsel kompleksitesinin hangi seviyelerde oluşacağı meselesi ise tamamen kullanıcıların davranışlarına bağlıdır. Örneğin, bilgisayar karşısında basit anlamdaki günlük ihtiyaçlarını gidermekten öte bir ilişki içinde olmayan bireyler doğal olarak bu kompleksiteyi son derece zayıf olarak hissetmektedirler. Diğer yandan ise bilgisayar ile tasarım uğraşı içinde olan bir kişinin deneyimlediği işlevsel kompleksite ve ortaya çıkan olası sonuçlar önceki örneğe kıyasla çok daha gelişmiş bir yapıya sahip olacaktır. Fakat bu kompleksiteyi ve beraberinde oluşan sonuçları daha da ileriye taşımak, bilişim ve tasarımı -aslında daha genel anlamda teknoloji ve insanı- birbirine yaklaştırmak ile mümkün olabilmektedir.

Tasarımcı neredeyse tasarım ortamını tasarlayacak seviyede tüm ihtiyaçlarına yönelik bir sistemin gelişmesine imkân verecek bilgi, beceri ve esneklikle kuşatıldığında, insan ve teknoloji birlikteliğinde saklı duran diyalektik yaratıcılık olgusu bir anda son derece belirgin bir etkinlik kazanmaktadır. “Diyalektik Yaratıcılık” haline dönüşen karşılıklı etkileşimler bilgisayarın sahip olduğu yapısal ve işlevsel karışıklığın farklı boyutlarında meydana gelmektedirler.(2)

Bu alanda somut bir örnek vermek gerekirse Autodesk firmasının geliştirdiği Fusion 360 yazılımı içinde yer alan *Generative Design*(3) tanımını incelemekte fayda var. Kullanıcılara tasarım açısından konforlu bir keşif süreci sunan *Generative Design*, tasarımdan üretime tüm süreci hızlandırırken bulutun ve makine öğreniminin gücünden yararlanan bir yapay zekâ biçimi olarak tarif edilmektedir.(4)

Bu uygulamada tasarımcılar, performans veya mekânsal gereksinimler, malzemeler, üretim yöntemleri ve maliyet kısıtlamaları gibi parametrelerle birlikte birçok tasarım hedeflerini yazılıma belirtmektedirler. Yazılım, hızlı bir şekilde tasarım alternatifleri üreterek bir çözümün tüm olası permütasyonlarını araştırarak neyin işe yarayıp neyin yaramadığını her yinlemede yeniden test etmekte ve kullanıcıların tercihleri neticesinde tasarım kararlarına ortak olmayı dahi kendiliğinden öğrenmektedir.

Günümüzden yaklaşık yirmi yıl önce İtalya’daki Ivrea Etkileşim Tasarımı Enstitüsü’nde yazılan bir yüksek lisans tezinin gerçek bir ürüne dönüşmesi sonrasında tasarım tarihinde yeni bir rönesans devri yaşanmaya başlandı. O güne kadar kullanılması için ciddi seviyede uzmanlık gerektiren mikroişlemciler yerine programlaması ve üzerinde çalışması kolay hale getirilmiş Arduino isminde yeni bir sistem geliştirildi. Bu sayede ürün ve etkileşim tasarımı disiplinleri arasında işlevsel kompleksitesi oldukça yüksek diyebileceğimiz önemli bir bağlantı gerçekleştirilmiş oldu. Tasarımcılar geliştirdikleri fikirlerde Ar-

Many applications, especially those with a strong IT infrastructure, can easily offer designers many possibilities beyond their imaginations, offering multiple options. Designers who use such applications, on the other hand, continue to design in original ways with constant feedback in the face of the design results that emerge as a result of their interventions and opportunity conditioning in the technological design journey they have launched. At this point, although the decision-making processes exhibited by the designers have a very important place in reaching the final result, there is also a technological iteration dimension that moves together in light of these decisions.

In an interview at the European Media Art Festival in Osnabrück, Germany, in 1988, Flusser defined systems at two levels of complexity: “Structural complexity” and “Functional complexity.”(1) When systems with structural complexity are examined in terms of their components, for example, computers, they have an extremely difficult and complex infrastructure to understand. In systems with functional complexity, it is possible to obtain extremely complex results as a result of the use of these systems. Flusser cites chess as an example of functional complexity, which is a game with elementary structural complexity. Chess is one of the most complex structures in the world in terms of its rich functional complexity for developing games that are designed with specific strategies and presented in different ways. However, the most crucial point in Flusser’s observation in terms of design is the effects of structural and functional complexity on creativity.

As mentioned above, the computer is a technological apparatus with a very high structural complexity. However, the question of at what level the functional complexity of this system will occur depends entirely on the behavior of the users. For example, individuals who are not in a relationship other than meeting their simple daily needs with the computer naturally feel this complexity as weak. On the other hand, the functional complexity experienced by a person who is engaged in design with a computer and the possible results will have a much more advanced structural experience compared to the previous example. However, moving this complexity and the results that come with it further is possible by bringing information and design, in fact, the human being and technology in general, closer together.

When the designer is surrounded with the knowledge, skills, and flexibility that will allow the development of a system for almost all their needs, at the level of designing the design environment, the dialectical creativity phenomenon, which is embedded in the unity of human and technology, suddenly gains a very prominent effect. Interactions that turn into “Dialectical Creativity” occur on different levels of the structural and functional complexity of the computer. (2)

It is useful to examine the definition of “Generative Design” (3) in the Fusion 360 software developed by Autodesk to give a concrete example in this area. Generative Design, which offers users a comfortable discovery process in terms of design, is described as a form of artificial intelligence that takes advantage of the power of the cloud and machine learning while speeding up the entire process from design to production. (4)

Designers specify many design goals to the software, along with parameters such as performance or spatial requirements, materials, production methods, and cost constraints in this application. The software quickly generates design alternatives, researching all possible permutations of a solution, retesting what works and what doesn’t at each iteration, and even learning to participate in design decisions as a result of users’ preferences.

After a master’s thesis, written at the Ivrea Interaction Design Institute in Italy about twenty years ago, was turned into a real product, a new renaissance period began to be experienced in design history. Instead of microprocessors, which required a serious level of expertise, a new system called Arduino, which was designed to be easy to program and work on, was developed. In this way, an important link between product and interaction design disciplines, which we could say with a very high functional complexity, was established. Designers have achieved new dimensions in their

duino’yu özgürce kullanarak yaratıcılıklarında yepyeni boyutlar elde ettiler. Açık donanım lisansı ile Arduino’nun tüm üretim detaylarına dair kaynakların özgürce paylaşılması neticesinde ürünün geliştirilmesinde ciddi bir kitlesel katılım oluştu. Belki de hiç beklenmedik bir biçimde Arduino, tasarım kavramının bugün bu kadar çok konuşulmasına sebep olan önemli etmenlerden biri haline geldi. Artık etkileşimli bir ürün tasarımı projesinde prototip geliştirme anlamında ilk akla gelen tasarım aparatı olan Arduino, her yaştan insanın kolaylıkla ulaşabileceği ve yeni fikirler geliştirebileceği önemli bir platform olarak tasarım dünyasında hatırı sayılır bir yere sahip oldu. Bu başarının altında Flusser’in altını çizdiği işlevsel kompleksite yapısının yattığını da tekrar belirtmekte fayda var. Teknolojik sistemler işlevsel kompleksite kazandıkça onlarla birlikte geçirdiğimiz tasarım süreçlerinin neticeleri bizim hayal ettiğimiz boyutların ötesine geçebilmekte ve diyalektik yaratıcılık özgün fikirlerin ortaya çıkmasında son derece etkili bir hale gelebilmektedir.

Yakın dönemde önemli bir ilgi odağına dönüşen bir başka olgu olan yapay zekâ kavramı ise tasarım dünyasında geleceğe dair önemli bir potansiyel olarak karşımızda durmakta. Yapay zekâ, bilişimsel tasarım aparatlarımızda farklı biçimlerde boy göstermeye başladı. En basitinden bir resmi olduğu çözünürlükten daha çok büyütme için dahi artık yapay zekânın algoritmalarını kullanarak tatmin edici sonuçlar elde etmek mümkün hale geldi. Gerçek olan ve olmayanı birbirinden ayırmamızın imkansız hale geldiği birçok görsel öğeyi yapay zekânın nimetlerini kullanarak kolaylıkla elde edebiliyoruz. Ancak insan ve teknoloji birlikteliğindeki bu simbiyotik ilişkiyi iki taraftan okumakta fayda var. İnsanlar teknolojiyi olabildiğince özgür bir biçimde kullanırken aynı biçimde teknolojinin de insanlara karşı zaruri ihtiyaçları bulunmakta. Özellikle yapay zekâ konusu ele alındığında, makinaların öğrenmelerine imkân veren bilgi külliyatının insan medeniyetinin geçmişten bugüne kadar aralıksız süregelen gelişiminden beslendiğini göz ardı edemeyiz. Ve hatta bugün belki de geçmişe oranla teknolojinin insanlara çok daha fazla ihtiyacı bulunuyor. Bu konudaki en çarpıcı çalışma alanlarından biri olarak otonom sürüş sistemleri üzerine yapılan araştırmalardan bahsedebiliriz. İçlerinde MIT, Max Planck Enstitüsü, Exeter Üniversitesi gibi birçok bilinen kurumun yer aldığı *Ahlâk Makinası (Moral Machine)* isimli projede otonom sistemlerin olası bir kaza anında nasıl hareket etmeleri gerektiğine dair kararların tespit edilmesine çalışıyor.(5) Bu tespitlerin geliştirilmesinde ise kitlesel bir görüşün oluşturulabilmesi için içeriğinde kullanıcılara yönelik birçok sorunun bulunduğu bir internet sitesi geliştirilmiş bulunmakta. Site-de verilen bilgiye göre;

Bu çalışmada, ahlâki ikilemlerle karşı karşıya kaldıklarında makinelerin nasıl karar vermesi gerektiğine dair insan görüşünün kitle kaynaklı bir resmini oluşturmak ve kitle kaynaklı potansiyel senaryoların tartışılması için bir platform sağlayarak tartışmayı daha ileriye taşımak amaçlanmaktadır.

Ancak bahsettiğimiz size yöneltilen bir seri soruyu cevaplamaya kalktığınızda üzerinizdeki sorumluluğun ne kadar ağır olduğu gerçeği ile karşılaşıyorsunuz. Size sorulan sorularda örneğin bir kaza anında karşıdan karşıya geçmekte olan yaşlı bir bireyin mi yoksa genç bir bireyin mi hayatının tehlikeye sokulması gerektiği gibi içinden çıkılması oldukça zor kararları vermeniz bekleniyor. Tüm bu kararlar neticesinde de makinaların ahlaki modelinin geliştirilmesi hedefleniyor.

Psikoloji’de Vagon İkilemi (*Trolley Problem*) olarak da bilinen etik karar verme süreçlerini inceleyen bu meselede insana dair ahlak, sağduyu, vicdan, inanç, hukuk gibi birçok kavram bulunmaktadır. İşte bu noktada otonom bir araç tasarımı üzerine çalışacaksanız teknolojinin de insanlara gereksinimi kaçınılmaz bir hale gelmektedir. Çünkü yukarıda bahsettiğimiz insana dair kavramlar teknolojinin ruhunda yer edinmesi muhtemel olmayan şeylerdir. Tasarım ve teknolojiler özelinde baktığımızda insan ve teknoloji arasındaki birlikteliklerin sağlıklı kurgulanması meselesi üzerinde çok daha fazla düşünülmesi gereken bir konu olarak karşımızda durmaktadır.

creativity by freely using Arduino to realize their ideas. As a result of the open-source software on all production details of Arduino, there was serious mass participation in the development of the product. Perhaps unexpectedly, Arduino has become one of the crucial factors that cause the concept of design to be discussed so widely today. Arduino, which is now the first design tool that comes to mind in terms of prototype development in an interactive product design project, has a big place in the design world as an important platform where people of all ages can easily access and develop new ideas. Again, it is worth mentioning that the functional complexity structure underlined by Flusser lies behind this success. As technological systems gain functional complexity, the results of the design processes we spend with them can go beyond the dimensions we had imagined. Dialectical creativity can become highly effective in the emergence of original ideas.

The concept of artificial intelligence, another phenomenon that has recently become a critical point, stands before us as an essential source of potential for the future in design. Artificial intelligence appears in different forms in our computational design apparatuses. It is now possible to obtain satisfactory results using algorithms of artificial intelligence, to enlarge a picture beyond its current resolution, for example. Using artificial intelligence’s abilities, we can quickly obtain many visual elements that make it impossible to distinguish between the real and the unreal. However, it is helpful to interpret this symbiotic relationship between humans and technology from both sides. While people use technology as freely as possible, technology also has the essential needs of people. Especially when the subject of artificial intelligence is considered, we cannot ignore that the information corpus that allows machines to learn is fed by the continuous development of human civilization from past to present. And today, perhaps, technology needs people much more than it had in the past. As one of the most striking fields of study on this subject, we could discuss the research on autonomous driving systems. The project called Moral Machine, which includes many well-known institutions such as MIT, Max Planck Institute, Exeter University, tries to determine how autonomous systems should act in a possible accident. (5) In developing these decisions, a massive effort was made to create an opinion through a website that contains many questions for users. According to the information given on the website;

This study aims to 1) build a crowdsourced picture of the human perspective on how machines should make decisions when faced with moral dilemmas and 2) advance the discussion by providing a platform for discussion with potential crowdsourced scenarios.

However, when you try to answer a series of questions that we have mentioned directed at you, you encounter the reality of how heavy your responsibility is. With these questions, you are expected to make tough decisions, such as whether an older person’s life or a young person crossing the road should be put in danger in an accident. As a result of all these decisions, the goal is to develop the moral model of the machines.

This issue, which examines the ethical decision-making processes, also known as the “trolley problem,” includes many human concepts such as morality, common sense, conscience, faith, and law. At this point, if you are going to work on an autonomous vehicle design, technology’s need for people becomes even more indispensable. The human concepts we discussed above are things that are unlikely to be situated in the soul of technology. When we look at design and technologies, in particular, the issue of the healthy construction of the associations between humans and technology stands before us as a subject that needs to be discussed and considered further.

(1) Vilém Flusser röportajı, 1988, Osnabrück https://www.youtube.com/watch?v=j3z05kB_Qt8
(2) Artut, S. (2021). *İnsan ve Teknoloji Birlikteliği Ekseninde Beliren Diyalektik Yaratıcılık Kavramı*.
(3) Kendinden üreyen, jeneratif
(4) www.autodesk.com/solutions/generative-design/manufacturing
(5) www.moralmachine.net

(1) Vilém Flusser interview, 1988, Osnabrück https://www.youtube.com/watch?v=j3z05kB_Qt8
(2) Artut, S. (2021). *İnsan ve Teknoloji Birlikteliği Ekseninde Beliren Diyalektik Yaratıcılık Kavramı*.
(3) Self-reproducing, generative
(4) www.autodesk.com/solutions/generative-design/manufacturing
(5) www.moralmachine.net



REFİK ANADOL, ÇATALHÖYÜK ARASTIRMA PROJESİ ARŞİVİ, 2017. SANATÇININ İZNİYLE
REFİK ANADOL, ÇATALHÖYÜK RESEARCH PROJECT ARCHIVE, 2017. COURTESY OF THE ARTIST

Tasarımın geleceği: Dijital teknolojiler ve sanal gerçeklikler The future of design: Digital technologies and virtual realities

Röportaj Interview: Liana Kuyumcuyan

Dijital küratör Tuğçe Karataş ile *metaverse*, yapay zekâ, sanal gerçeklik, *semantic web* gibi kavramlara değinerek dijital teknolojilerin tasarımın geleceğine etkisi üzerine konuştuk

We talked with digital curator Tuğçe Karataş about the effects of digital technologies on the future of design by touching on concepts such as metaverse, artificial intelligence, virtual reality, semantic web

Dijital teknolojiler konusu Türkiye’de de artık yurt dışında olduğu kadar gündemde. Bu araçlar gündelik hayatın içine sızmış durumda. Sadece tasarım, sanat ya da mimari değil, her disiplinde tercih ediliyor. Disiplinler arası ve birden fazla alanda çalışabilmek önemli hale geldi.

Kesinlikle sana katılıyorum. NFT, *metaverse* gibi konularda artık herkesin gündeminde. Bu beni aslında çok heyecanlandırıyor. Ben üç yıl önce bu alanda doktora yapmaya başladığımda halihazırda disiplinlerarası çalıştığımı sanıyordum, ama işin içine girdiğinizde daha önce karşılaşmadığınız bir sürü alanda bilgi yüklenmeye başlıyor çünkü bir alana tek bir noktadan baktığınızda artık doğru bilgiye ulaşamıyorsunuz. Teknoloji sadece tasarımı etkilemiyor, her alanda dönüşümlere sebep oluyor. Teknoloji artık hayatlarımıza girdi ama hâlâ hiç kimse tasarımın ya da sanatın hayatlarına bire bir nasıl etki ettiğini tam olarak algılayamıyor bence. Bu yüzden de biz tasarımcılar hep bir kenarda bu alanın önemini vurgulamaya çalışıyoruz. Aslında tasarım bir sistemler bütünü; sadece güzel renkler ya da estetik objelerden bahsetmiyoruz. Pek bilinmese de “iyi tasarım”ın da belli ilkeleri var. Bu yüzden de tasarımın bir sistemler bütünü olduğunu düşünerek bir tasarım objesine tek bir alandan değil daha geniş bir perspektifle yaklaşmalıyız. Ek olarak, teknolojinin girmesiyle işin içine bilim de giriyor, dolayısıyla prosedür, teknik ve yöntem de. Bu yüzden de tabii ki tasarım pratiği de farklılaşıyor ve geliyor. Ve bence teknolojiyle iç içe geçmiş alanlar gelecekte çok daha önem kazanacak.

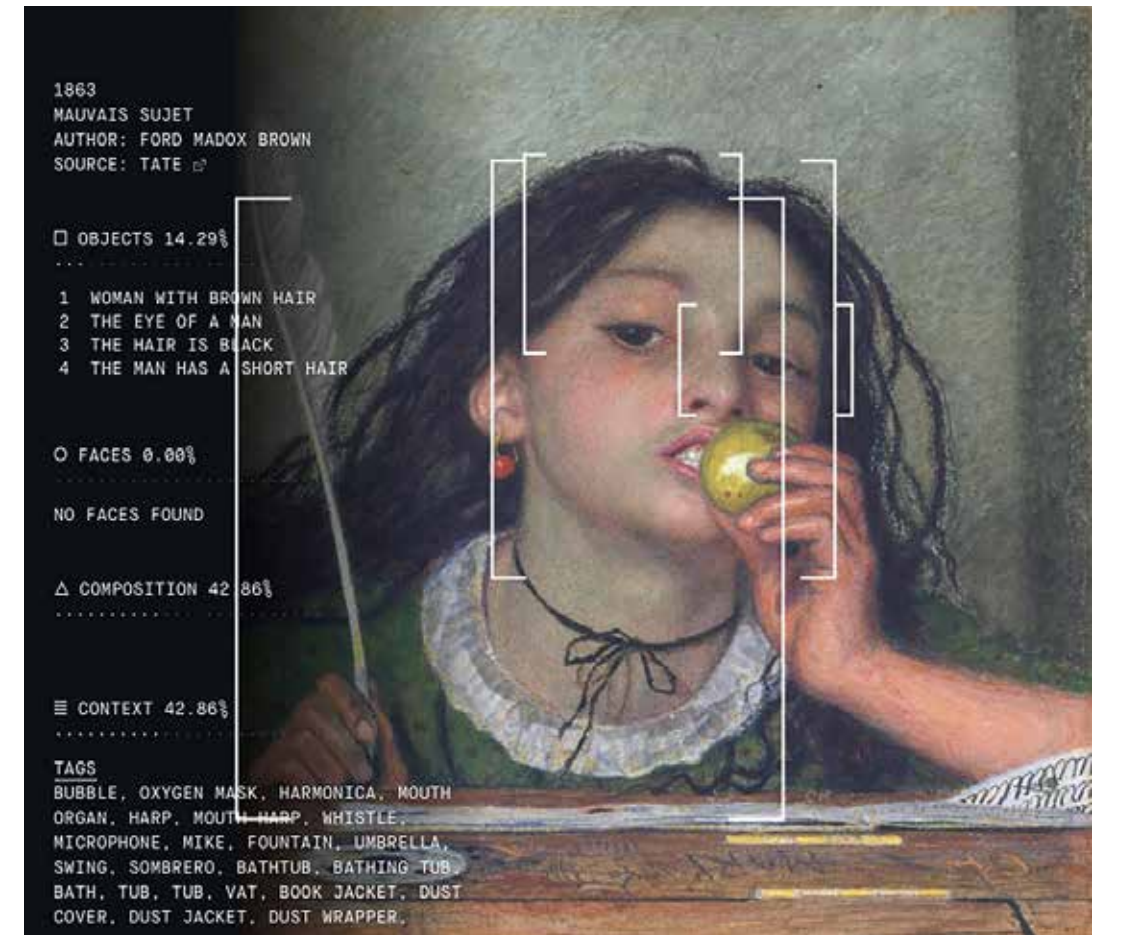
2018 yılında Design Unlimited’in dördüncü sayısında ele aldığımız *maker*’lık konusu ile evlere 3B yazıcıların girmesi ve tasarımının değişen rolünü çokça konuşuyorduk. Bugün ise gündelik hayatlarımıza o kadar da giremediklerini gördük. Şimdi ise NFT gibi, daha iki boyutlu işler tasarımın gündeminde. Bunun da ne kadar uzun soluklu olacağını, tasarım ve sanat ürünlerini ne kadar dönüştüreceğini ve ne zaman sona ereceğini de konuşmak önemli. 2020’de *Pandemi sürecinde tasarım* sayısını yaparken sergi mekânlarının sanal ortama taşınması ve sanat eserlerinin bu platformlarda izlenmesi üzerine yazmıştım. Bugün hâlâ pandemi devam ediyor, biz ise fiziksel mekânlara döndük. O dönemden bu yana yok olan ve güncel kalan alanlar neler, nasıl araçlar geliştirdi diye sormak istiyoruz.

Teknolojik gelişmelerden yola çıkacak olursak önce hayatlarımıza İnternet’in girmesiyle *Web 1.0* dedikimiz alan açıldı, şimdi *Web 2.0*’da daha çok açık kaynaklı platformlar sayesinde, kullanıcılar olarak içerik üretmeye başladık. Dolayısıyla gelecekte *Web 3.0* dedikimiz alanda -buna *semantic web* ya da *web of data* deniyor- bütün verileri anlamlı bir şekilde birbirine bağlamaya çalışıyoruz. Bunun bir uzantısı da *metaverse* dedikimiz çoklu dijital evrenler. Dolayısıyla teknolojinin ve bilimin geldiği noktada bu spekülasyon terimleri ve kavramları sıkça duymak beni şaşırtmıyor. Bu teknolojinin kullanılması bütün alanlara yayılacak ve bilgiler bu şekilde genişleyecek ama sonra onlar da küçülecek. Örneğin *app*’leri düşünelim, herkes *app* tasarlayabiliyor yada *social innovator* olabiliyor. Ama bu *app*’lerin kaçını kullanıyoruz? Bu genişleme ileride kaçınılmaz bir küçülmeye gidecek. Şimdilik bu genişleme, bizim açımızdan oldukça değerli çünkü herkesin her alanda veri ağlarına katkı sağlamasına ve daha çok veri girilmesine yarıyor. Daha çok veri girildikçe daha çok bilgi çıkarabiliyoruz.

Aslında NFT’ler de dijital koleksiyonlar da aslında aynı amaca hizmet ediyor. Bu spekülasyon tanımlar sayesinde insanlar daha fazla geleceğe dair öngörü üretebiliyorlar. Her alanda olduğu gibi tasarım alanında da da dijitalde doğru bir eğilim var. Aslında biz tasarımcılar dijital ortamda bir şey yaratmaya çok uzak değiliz. Hayal ettiğimiz şeylerin üç boyutlu olarak tasarlanması ve bunların daha sonradan iki boyuta çevrilmesi biz tasarımcılar için normal bir pratik. Çok fark etmesek de bu kaslarımız zamanla gelişti. Ancak pandemi sayısında da bahsettiğim gibi, bu üretilen bilgileri birbirine bağlayacak gelişmiş bilgi ağlarını yaratmadık. Benim bilgisayarımdaki üç boyutlu çizimler dijital ortamda benden başka hiç kimseye hizmet etmiyor çünkü bu dijital araçları kullanırken üretilen çıktılar kişisel arşivlerimiz dışında bir yerde paylaşmıyoruz. Galeriler ve müzeler de aynı şekilde koleksiyonlarını dijital ortama aktarabiliyorlar, ancak bu verileri diğer galeri ve müzelerde olan verilerle bağlayamadıkları için, bu bilgiler çoğu zaman sadece kendi sistemlerinde kalıyordu. Dolayısıyla daha geniş kitlelere yayılamıyordu.

Şu anda benim de çalıştığım konu da dört katmanlı Bilgi Piramidi (Bilgelik Hiyerarşisi) üzerine; bu kısaca bir verinin bilgi olabilmesi, bilginin bilgi birikimine dönüşebilmesi ve bu birikimin bilgelik olabilmesi anlamına geliyor. Torino Üniversitesi’ndeki doktora tezim için

MICROSOFT, TATE ORTAKLIĞINDA, MÜZE KOLEKSİYONUNDA YER ALAN RESİMLERDEKİ DETAYLARI İNCELEYEBİLEN VE SANAT İLE GÜNCEL ETKİNLİKLER ARASINDAKİ BAĞLANTILARI ORTAYA ÇIKARABİLEN BİR ALGORİTMA OLAN RECOGNITION’IN GELİŞTİRİLMESİNİ DESTEKLEDİ. GÖRSEL: MICROSOFT IN PARTNERSHIP WITH TATE, MICROSOFT SUPPORTED THE DEVELOPMENT OF RECOGNITION, AN ALGORITHM ABLE TO STUDY THE FEATURES IN PAINTINGS HOUSED IN THE MUSEUM’S COLLECTION, AND UNCOVER HIDDEN LINKS BETWEEN ART AND CURRENT EVENTS. IMAGE: MICROSOFT



röportaj interview

yaratığımız interaktif bir veritabanı üzerinden dünyadaki tüm kültürel miras eserlerini tanımlayarak birbirleriyle ilişkilendirmeye çalışıyoruz. Bunu yaparken sadece eserlerin hangi döneme yada hangi akıma ait olduğundan ziyade hangi müzelerde hangi bağlamda sergilen-diği yada hangi malzemelerden üretildiğine kadar kapsamlı bir şekilde ele alıyoruz. Örne-ğin, şu anda Mona Lisa'yı kavramsal olarak Leonardo Da Vinci ile sonrasında Louvre Müze-si ile daha sonra aynı müzede yer alan başka bir eserle çeşitli özelliklerine bağlı olarak ilişkilendirebiliriz. Bu ilişkilendirmeler daha doğru bilgiye daha çabuk şekilde ulaşmamızı sağlarken bizi daha kapsamlı verilere de ulaştırıyor. Belirli protokoller ve prosedürlerle ko-runduğu için yaratılan veriler süreç içerisinde kaybolup gitmiyor. En nihayetinde bu da bize dijital kütürörlük alanının kapsamını da yeniden düşünmeye yönlendiriyor.

Kültürel miras alanındaki çalışan benî çok heyecanlandırıyor çünkü orada konu doğru bilgiyi alıp, süzüp farklı coğrafyalarda olan şeyleri birbirine bağlayarak bir bilgi çıkarmak üzerine. Bu bizim her gün yarattığımız içeriğin çok dışında bir şey. Tarih ve arkeoloji alanlarında çalışanları düşünelim. Efes'te bulunan bir anıtı Türkiye'deki bir müzeye değil de Amerika'da ya da Londra'da bulunan bir yere taşıyabiliyorlar. Bergama Antik Kenti'nin parçaları birçok farklı ülkede bulunuyor mesela. Ya da Mısır'daki mumyalar İtalya'ya ve Londra'ya yayılıyor. Herkese ait olan bu insanlık tarihi ve kültü-rel miras bir takım politik veya ekonomik nedenlerle parçalanmış durumda. Bu parça-ları fiziki olarak görmek ve araştırmak istendiğinde bunun için inanılmaz bir zaman ve yol kat etmek gerekiyor. Ancak sizlerin yaptığı bu çalışma ile tüm bilgiyi ortak bir yere biriktirerek birbirine bağlamak demek aslında bütün bu parçalanmış fiziki öğelere tek bir yerde ulaşılabilir olmasa da, bu inanılmaz bir birikim. Bu nedenle güncel ça-lışmaların ve doktora tezin hakkında biraz daha detay sormak isterim.

Bence de çok heyecanlı bir şey. Bu işte, yani her şeyin birbirine bağlantılı olduğu noktada bir *code of conduct* dediğimiz ortak davranış kodları olması gerekiyor. Bu ortak kavramların nasıl yaratılacağına ve kullanılacağına dair formların ve yöntemlerin oturması gerekiyor, ki zaten bilim aynı zamanda yöntem ve teknik alanına geliyor. Dolayısıyla tasarımın ya da sanatın tek başına yapamadığı bu sorumluluk alma duygusunu biz akademide bilimsel ça-lış-malar sayesinde yapıyoruz. Mesela mimari ve küresel ısınma ilişkisini düşünürsek, gü-nümüzde elde edilen bilimsel veriler ışığında küresel ısınmada mimarının, tasarımın fayda-dan çok zarar veren bir doğrultuda ilerlediği kanıtlandı. Tasarım alanında da plastik kullanımı ilk çıktığı dönemde önemli bir ihtiyaca hizmet ederken günümüzde çevre kirlili-ğini yaratması söz konusu. Akademide ise yaptığın çalışmaların uzun vadede etkilerini dü-şünmek üzerine planlanması gerekiyor. Burada akademinin bize getirdiği diğer kolaylık yöntem ve tekniğin belli olması ve dolayısıyla farklı disiplinlere de uygulanabilirliği.

Örneğin Çatalhöyük arkeolojik kazıları benim çalışma alanlarımdan bir tanesi. Çatalhö-yük'ün projesinin bir veri tabanı var. Burada sadece yıllar boyunca süren arkeolojik kazı çalışmalarında ulaşılan kalıntılar ve bulunan objeler değil, onların kim tarafından bulundu-ğu ve nasıl yorumlandığı da önem taşıyor. Bu yorumlama kısmında sadece alanının uzmanı mühendisleri yalnız bırakmak bana doğru gelmiyor. Çünkü kültürel miras alanında çok fi-kirleri yok, diğer kişisel ilgileri yoksa. Mühendisler için her şey belli komutlar üzerine. Bizim doğal dilimiz ise bu kavramsal dilden çok farklı. Çünkü biz yıllar içerisinde o belgelik de-di-miz şeye ulaşıyoruz ama bilgisayarda öyle bir belgelik olmadığı için ona sürekli öğretmek gerekiyor. O veritabanına yazılan her şeyin alanının da yazılması gerekiyor ki daha sonra bu bilgiye erişen biri onu anlayabilsin. Kavramlar arasındaki bu kadar farklı ilişkileri birbiri-ne uryalayabilen bir mekanizma yoktu şimdiye kadar. Şu anda farklı bilgiler ve kavramlar arasında ilişki ağları oluşturabilecek yeni sistemler yaratmak mümkün. Kullanılan bütün teknolojileri bağlayabildiğimiz noktada insanlara bazı yol haritaları çizmemiz gerekiyor ki bunu herkes bu *database'e* doldursun ve herkes aynı anda aynı sonuçları görebilsin. Yani bu şunun gibi; bir deneyi tekrar tekrar yaptığında aynı sonuçları alman gerekir, bu teknolojiler de böyle çalışıyor. Bazı bilgiler eklenmediği zaman bazı noktalar eksik kalıyor. Bu bir sergi-ye gidip "Ben bu sergiden hiçbir şey anlamadım" demek gibi. Yaptığımız çalışma tam da bu eksikleri doldurmak üzerine. Bir sanatçının sanat hayatından, bakış açısından, ilgilendiği, esinlendiği şeyler, nerede büyüdüğü, kimlerde arkadaş oldu bilindiği noktada artık eserler de farklı anlamlar kazanabiliyor. Google'ın şu an yaptığı *knowledge graph* gibi. Bu bilgi gra-fikleri bize bu ilişki ağlarını yaratıyor. Bu sadece tasarım, kültürel miras veya arkeoloji alanı için önem arz etmiyor. Bu ihtiyacın çıktığı nokta da aslında genetik bilimi; geçtiğimiz yıllar-ın en büyük gelişmelerinden biri olan bu linked data terminin ilk kullanıldığı alan gen proteinlerinin dizilimi. Dolayısıyla başka alandan alınan bir çalışma biçimi yaratıcı alanlara da uygulanabiliyor. Bu teknoloji aslında farklı dönemlerde ve farklı ülkelerde aynı döneme ait objeler üzerine yapılan araştırmalarda hata payını azaltmak için de kullanılabilir. 12. yüzyıldan zannedilen bazı objelerin başka bir ülkede yapılan araştırmalar sonucunda başka bir döneme ait olduğu ortaya çıkabiliyor ve bu değişiklikleri dijital ortamda yapmak fiziki olarak yapmaktan çok daha hızlı ve kolay. Dolayısıyla bu algoritmaları değiştirmek, top-lumsal gelişmeleri buralarda uygulamak bize daha rahat bir ortam yaratıyor.

Bu hem tasarımcılar açısından, hem kültürel miras alanında çalışanlar açısından hem de ziyaretçiler açısından çok fazla kapı açan bir alan. Burada öyle bir kütüphane yaratılıyor ki -bunu bir kültürel miras alanı olarak düşünüyoruz ben- bütün yaratılan veriler farklı for-matlarda da olsa bir arada görülebilir, bu yazı, video veya fotoğraf olabilir. Bütün bunları bir araya bağlayan bir bütün olması gerekiyor. Bunun için de Uluslararası müzeler derneği ICOM'un kendi yarattığı prosedürler var. Dolayısıyla teknolojinin gelişmesi bu alanlarda daha çok işimize yarıyor. Farklı diller oluşturuyoruz ki bütün farklı meslekler katkı sağlaya-bilsin. Şu anda çalıştığım *database'e* verilerin girilmesi için neyin ne anlama geldiği tüm kullanıcılar için aynı olması gerekiyor. *Web of data* dediğimiz *metaverse* veya 3.0 bu onto-lo-jileri bu bilgi geçişlerini kolaylıkla yaratabilme potansiyeli var.

Bence tasarımcılar olarak bu noktada artık dijital ortamlarda nasıl var olacağımızı dü-şünmemiz gerekiyor. Ne tasarlayacağız? Bir sandalyeyi dijital ortamda nasıl tasarlayacağız? Dijital ortamda oturuyor muyuz? İnsan davranışı, ergonomi, malzeme bilimi gibi tasarımın dokunduğu tüm alanları teknolojik gelişmeler ışığında yeniden düşünmemiz gerekiyor.

Gerçekle hiçbir malzemeye dokunmamış, hayal ettiği ürünü sadece modellermiş ama aslında hiç deneyimlememiş bir sürü tasarım öğrencisi ve mezunu var. AutoCAD'de kent tasarlamamız bugün ne tür problemler yarattığını, gündelik hayata ve insan bakış açısına hiçbir şeyin örtünmediği bir sürü mekân elde etmiş olduk. Sadece bu araçları kullanma merakımız yüzünden. Sadece bu araçları kullanmanın yeterli olduğunu dü-şündüğümüz ve gerçek malzemeyi ve mekânı kullanmayı ve deneyimlemeyi unuttuğu-muz için. Tasarım eğitiminde de artık bu noktadan nerelere gidileceği, farklı üretim metotlarının nasıl bir araya getirileceği konusu çok kritik.

Victor Papanek'in de dediği gibi yarattığımız ürünü insanlarla ilişkilendirmedikten sonra tasarım neye yarar ki? Ama akademinin dayattığı şeyler var, bizleri belli kılıplara sokmaya çalışıyor. Örneğin, üniversitede sanat ve tasarım tarihi dersleri aldık. Bu eğitim anlayışı hayal kurmanı isterken bir yandan da artık kodlanmış olan o görsel olarak "güzel" kabul edilene göre seni yapıyor ve buna göre değerlendiriyor. Tasarım tarihine başlarken hep insanın alet kullanmaya başlamasından başlıyoruz, kullanıcının ihtiyacı olmayan bir

Also, the subject I work on nowadays is about four layers of the Knowledge Pyramid which means, in a nutshell, the possibility to make a piece of data into information, to trans-form the information into knowledge, and knowledge into wisdom. For example, we aim to interrelate all of the cultural heritage objects worldwide through an interactive database that I created for my doctoral thesis at the University of Turin. We intend to comprehen-sively relate cultural heritage objects within the context, rather than just looking at which time period or movement they belong to. For example, at the moment, we can associate Mona Lisa with Leonardo Da Vinci conceptually, then with the Louvre Museum, and then based on their specifications with another work of art exhibited at the same museum using Semantic Web tools and technologies. Providing us with the opportunity to reach the correct information sooner, these tools and technologies also provide comprehensive data for us. Since certain pro-tocols and procedures protect them, the data generated do not get lost over time. At the end of the day, these developments also lead us to reconsider the scope of the field of digital curation.

Your work in cultural heritage really thrills me since it concerns receiving the cor-rect information, filtering it, and interconnecting things coming from different geog-raphies, deriving new information from them. This is so different from the content we produce daily. Let's think of the ones working in history and archaeology. We can see a monument from Ephesus in a museum in the US or somewhere in London instead of a museum in Turkey. For instance, fragments taken from The Ancient City of Pergamon are in various countries today. Or the mummies taken from Egypt are spread to Italy and London. The cultural heritage of humanity, which belongs to everybody, has fallen to pieces due to certain political and economic reasons. If you want to see these frag-ments corporeally and study them, you have to spend an immense amount of time and cover rather large distances. But thanks to this work of yours, accumulating and inter-connecting all the information in a common area actually means that one may find all these fragmented physical elements in one location. This is an unbelievable accumula-tion. So, I would like to ask you for some further details about your current works and doctoral thesis.

I find this thrilling too. This work requires a kind of norms and responsibilities, called the code of conduct, at the point where everything is interconnected. The forms and meth-ods to understand how to create and use common concepts should be mutually agreed upon as science signifies method and technique. Thus, thanks to scientific studies, in aca-demia, we succeed in giving the feeling of allocating responsibilities, which design or art cannot do per se. For instance, considering the relevance between architecture and global warming, in the light of scientific data obtained today, it is proved that architecture and design improved in a way that would have a detrimental effect rather than a positive effect on global warming. And in the field of design, the use of plastic, which served a substan-tial need in the early days of its founding, has become known as a cause of environmental pollution. In academia, you should plan your studies considering their long-term effects. At this point, the method and technique are clear and applicable to various disciplines are other means the academia offers us.

For example, Çatalhöyük archaeological site is one of my case studies. The project of Çatalhöyük has a database. Within this scope, not only the remains and objects found at the end of the long years of archaeological excavation work but also who found them and how they interpreted them to become significant. It doesn't seem right to me to leave this interpretation part only to the engineers who might be experts in their fields. They don't know much about cultural heritage unless they are personally interested in it. Engineers do everything according to certain instructions. Whereas our natural language is quite differ-ent from this conceptual language. That's because we grow in wisdom over the years, but you have to perpetually teach computers as they don't have the wisdom or anything of the kind. Everything written to that database should also include its meanings so that someone who accessed that information, later on, could understand it. Until now, there was no mechanism able to align so many non-similar connections of nodes with each other. Presently, it is pos-sible to create new systems forming connection networks between various information and notions. We need to draw a road map for people at the point where we can interlink all of the technologies in use so that anyone will be able to fill in this database, and everybody will be able to see the same results simultaneously. This is something like when you experiment on different conditions; you should obtain the same results; these technologies also work in this way. Some parts of it will be missed when some data is not entered. This is the same as visiting an exhibition and saying, "I can't make anything out of this exhibition." The study we carry out is precisely on making up for these deficiencies. When one knows about an artist's career, perspective, the things he/she is interested in or inspired by, where he/she was grown up or with whom he/she became friends, then the works of art will take on new meanings as well. Just like the knowledge graph used by Google's search engine currently. The knowledge graphs create these connection networks for us. And it is not significant only for the fields of design, cultural heritage, or archaeology. The need had arisen in genetics primarily; the term "linked data", which is one of the greatest improvements in recent years, was originally used in gene/protein sequence. So, a particular working method borrowed from another field can also be applied to creative fields. As a matter of fact, this technology could also be used to reduce the margin of error in the studies carried out in different peri-ods, in different countries on the objects that belong to the same period. At times, some ob-jects thought to be from the 20th century turn out to be from another period due to studies done in another country, and it is much easier and quicker to make these amends digitally than physically. Therefore, changing these algorithms and applying social developments on these platforms provide a more comfortable environment for us.

This domain opens doors for designers, those who study cultural heritage, and visitors. Such a library has been created here -I consider it as an area of cultural heritage- that all of the data created can be seen together, even if they are in different formats, whether they are written, video or photography. There has to be something to link all of them together as a whole. For that purpose, ICOM (International Council of Museums) has some procedures created within its own structure. Thus, the advances in technology serve us better in these fields. We create various languages to enable various occupational groups to make contri-butions. In order to make it possible for data to be entered into the database, I work on what should be tailored to every user. Metaverse has the potential to create these ontologies; these information transmissions easily.

As designers, we need to think about how we will exist in the digital environment from now on. What will we design? How will we design a chair for a virtual environment? Do we sit in those virtual environments? Given technological developments, we need to think about every field that design meets, such as human behaviour, ergonomics, and material science.

Many design students and graduates have never touched and felt any of the materials in real life, only modelling the product they imagined. Today, we have come to under-stand what kind of problems were caused by city planning using AutoCAD; now, we have many spaces that have nothing corresponding to daily life and human perspective.

şeyi yüz binlerce kez üretsen bir faydası yok çünkü. Eğitim alanında da bazı şeylerin de-ğiş-mesi gerekiyor. Değişmesi gereken şey biraz da bu kavramlar bence. Çizdiğimiz şeylerin kavramsal olarak nereye dokunduğunu da düşünebiliyor olmamız gerekiyor. Şimdi anlıyo-rum ki bunları yapabilmek için farklı bakış açıları geliştirmiş olmak gerekiyor. Ve bu bakış açıları bence derine inmeden edinilebilecek şeyler değil. Spekülayon akademiden çıkmı-yor. Bu *siber culture* dediğimiz akımlar da karışıklardan çıkıyor. Herhangi bir kavramı özümsemeden birbirinin aynısı olan şeyler yapıyorsun. Bu tasarımları dijital ortamlara ak-tarıırken daha farklı şeyleri düşünüyor olmamız lazım.

Bence tarihi çok çabuk unutuyoruz. Bir noktada bizim yapmaya çalıştığımız aslında bu. İnsanlar Göbeklitepe'de Çatalhöyük'te bu evleri yaparken neden çatıdan giriyorlardı? Ne-den belli objeleri kullandılar? Orada söylemek istedikleri şey neydi? Belli ki artık çevremiz-deki mimari de bize hizmet etmiyor, tasarım da bir noktada etmeyecek, her şeyin dijitale aktarıldığı noktada daha çok sadeleşecek miyiz? Bu soruları bir arada düşünebilmek gereki-yor. O yüzden tasarım eğitiminin de bizi bazı şeyleri tekrar düşünmeye itmesi gerekiyor. Burada tasarımının rolünün de tartışılması gerekecek. Örneğin, kimse en çok kullandığı *app'in* arayüz tasarımısını tanıtmıyor, kullanıcı deneyim tasarımınısını bilen yok. Bu alanda tasarım her arka planda mı kalacak? Bunları düşünmek bence önemli. Tasarımcılar olarak neye ne kadar hizmet edeceğimiz?

Bir dijital koleksiyonu yaratırken veya bir oyunu tasarlarken genelde mühendisler çalışı-yor. Tasarımcıların söz söyleyebilmesi için bu işi gerçekten anlayabilmesi gerekiyor. Birlikte çalıştığın insanın dilinden konuşabilmen için biraz mühendislik bilginin olması gerekiyor. Biraz da bilgisayarlar nasıl çalışır anlamak gerekiyor. NFT tasarlayanlar borsa ve finans bilmesi gerektiği gibi.

Bu teknoloji elbette bir şeylere hizmet ediyor, ancak çok uzun yıllardır sanatta ya da ta-sarımda büyük bir akım çıkmıyordu. Dijital sanatta *Blockchain* gibi örnekler var ama bir Avantgar gibi sarsıcı akımlar değil. Bence NFT gibi teknolojilerin getirisi uzun vadede olacak. Herkes dijital sanatın ne olduğunu öğrenecek.

Tasarımcı artık bir joker eleman oluyor galiba. Eskiden tasarımcı, çizen kişi artı za-naatkardı. Bizim okuduğumuz dönemde tasarımcı modelleyebilen kişi oldu. Şimdi ise tasarımcı mühendis de olabilmeli, kodlama da bilmeli.

Bu teknolojik gelişmeler kulağa korkutucu gelebiliyor ancak bu alanda çalışan insanlar pozitif yanlarından çok negatiflerine odaklanıp bu kısımları geliştirmeye çalışıyoruz. Tasarımcılar için ise asıl soru hangi kaslarını geliştirecekleri olacak. Biraz daha mantıksal düşün-me, biraz bilgi teknolojileri... *Machine learning* ya da *artificial intelligence* dediğimiz şeyleri biliyor olmak için bile en azından bilgisayar dilini çözebiliyor olman lazım. Tabii bunları öğ-renmek istemeyenler için de başka *app'ler* ve platformlar yaratılıyor. Piyano çalabilmek için notaları bilmek ve öğrenmek gerekmemesi gibi. Renklerle notaları da kodlamak ve sadece renkleri kullanarak piyano çalmak da mümkün. Günümüzde yaratıcı kodlama için tasarlanan Processing gibi yazılımlar da var. Bu yazılımlar her notaya farklı bir renk koymak ve o renkler arasında çizgi çizerek sana müziği çaldırmak gibi çalışıyor. Sana bazı bloklar veriyor, sen kod-lama ya da yazılım bilmesen bile o bloklar üzerinden yaratıcı işler tasarlayabiliyorsun. Güzel tarafı da yarattığın şeyi hemen görüyor olman. Dolayısıyla kodlamadan ziyade sistemlerin nasıl çalıştığı ve veri biliminin mantıkla örtüştüğü noktalar da tasarımcılara yeni alanlar aç-a-biliyor. Herkesin aynı araçları ve algoritmaları kullandığı sanat ve tasarımlar bir noktada sıra-danlaşıyor ve önemsizleşiyor bence. O yüzden özgün işler üretmek için işbirliklerine ve disip-linler arası yaklaşımlara daha çok ihtiyacımızın olduğunu düşünüyorum.

* Bu söyleşi 27 Aralık 2021 tarihinde @unlimited_rag Instagram sayfası üzerinden canlı yayın olarak gerçekleştirilmiş ve ardından yazıya döklmüştür. Söyleşiye @designunlimitedturkey ve @unlimited_rag sayfalarından erişilebilir.



SARAH KENDERDINE, ÉCOLE POLYTECHNIQUE FÉDÉRALE DE LAUSANNE

And that's all because of our passion for using these tools. Just because we thought it would be sufficient to use these tools, we forgot about using and experiencing the real material and space. The issue that is also very critical to design education is the discus-sions on which direction to follow from now on and how to bring different production methods together.

As Victor Papanek says, what would design mean if we cannot relate our product to peo-ple? However, academia imposes certain things; it aims to fit us into certain stereotypes. For example, we took art and design history classes at the university. While intending to make you fancy, this notion of education judges and evaluates you by the sense of visual "beauty" generally accepted and coded for so long, on the other hand. When studying design history, we always begin with the tools used during human evolution because it would be no use to create something hundreds of times if the user doesn't need it. Some things need to be changed in the field of education as well. I think it is these notions that need to be changed. We should also be able to realize what our drawings intersect with conceptually. Now, I understand that one has to develop different points of view in order to be able to do that. Speculation does not arise from academia. And the movements we call cyberculture to arise from contrasts. Then you end up creating numerically identical things without internalizing any concept. We need to be imagining different things when transferring these designs to digital environments.

I think we forget about history quickly. At one point, this is actually what we aim to do. In Göbeklitepe, or Çatalhöyük, why did people build houses with entrances from the roofs? Why did they make use of certain objects? What did they intend to tell? It is obvious that the architecture surrounding us no longer serves us. At one point, the design will not serve, either. Shall we become simpler when everything is digitalized? We need to put these ques-tions together. Therefore, design education should also make us reconsider certain things. At this point, the role of the designer should also be discussed. For instance, no one knows the interface designer of an app they use most frequently, or no one wonders who the user experience designer is. Shall design always take a back seat in this field? I think these are im-portant things to consider. As designers, to what will we be of service, and to what degree?

Usually, engineers work in the process of creating a digital collection or designing games. In order to be able to have a say, designers should really acquaint themselves with this job. You need to have a working knowledge of engineering to be able to speak the same language as the person you work together with. Also, you need to know a bit about how computers work, like NFT designers need to be familiar with the stock market and finance.

Of course, this technology is of service to certain things, but there have been no major art and design movements for many years. There are some examples like Blockchain in digital art. However, these are not earth-shaking movements like avant-garde, for example. I be-lieve that the outcome of technologies like NFT will be seen in the long term. Everybody will come to know what digital art is.

I guess the designer is like the joker card now. The designer used to be the person ca-pable of drawing, plus an artisan. During our university years, the designer became a per-son capable of modelling. And now, the designer has to be able to do engineering and knowledge to code.

These technological advancements may sound intimidating, but those working in this field are trying to improve the negative aspects instead of its positive aspects. On the oth-er hand, designers' main concern will be to determine which practice to improve first and foremost. Perhaps a bit more logical thinking, a bit more information technologies... To be familiar with machine learning, or artificial intelligence, one has to be computer-literate at least. Naturally, for those who do not want to learn all these, some other apps and platforms are being created. Like one does not have to know and learn how to read notes to be able to play the piano. It is possible to colour code the notes and play the piano only by using colours. Today, there is software designed for creative codings, like processing. These pro-grams work in a way that allows one to use a different colour for each note, and then draw-ing lines between those colours enables the user to play music. It provides blocks for you and enables you to design creative works via those blocks, even if you don't know coding or anything about software. And the best part of it is that you can instantly see what you create. So, rather than coding, how these systems work and where data science meets logic might also be the points opening new horizons for designers. I think that the art and design cre-ated by everyone using the same tools and algorithms become ordinary and insignificant at some point. So, I believe that we need more collaborations and interdisciplinary approaches in order to create original artwork.

* This interview was broadcast live on the @unlimited_rag Instagram page on December 27, 2021, and then transcribed. You can access the talk at the @designunlimitedturkey and @unlimited_rag pages.

monoco.io

Dijital teknolojiler ile inanç sistemlerini okumak:



Reading belief
systems via digital
technologies:

Legrand Jäger

Röportaj Interview: Ecem Arslanay

Guillemette Legrand ve Eva Jäger tarafından kurulan Legrand Jäger; duygu ve hareket tanıma, doğal dil işleme gibi yeni ortaya çıkan bilgi teknolojilerinin araştırma uygulamaları üzerinde çalışarak, bunların inanç biçimlerini nasıl etkilediğini anlamak üzerine çalışıyor. Guillemette ve Eva ile tasarım pratikleri ve seçtiğimiz projeleri hakkında konuştuk

Legrand Jäger, formed by Guillemette Legrand and Eva Jäger, works on research applications of emerging information technologies such as emotional recognition, movement recognition, natural language processing, etc., in order to understand how they form belief systems. We talked with Guillemette and Eva about their practice and selected projects

Birlikte çalışmaya nasıl başladınız ve Design Academy Eindhoven'daki eğitiminiz stüdyo pratiğinizi nasıl etkiledi?

Eindhoven'daki yüksek lisans eğitimimiz sırasında tanıştık. İkinci yılımızdı, kendi tez projemizi geliştirmeniz istenmişti. İkimiz de bu türden bir iş çıkarmanın gerektirdiği izolasyonu hayli yoğun şekilde tecrübe ettik ve canlanmak amacıyla, ayrı projelerimizde de birlikte çalışmaya başladık. Bunun işe yaradığını gördük ve sonunda okulu birlikte mezun olmamıza izin vermeye ikna ettik. Zaten Formafantasma'dan Andrea Trimarchi ve Simone Farresin bunun bir örneğini teşkil etmişti. Disiplinimizi, tasarımının disiplinler arası alış-verişi sağladığı ve kolaylaştırdığı “bağlamsal ve eleştirel tasarım” olarak ele almamız bize Design Academy Eindhoven'ın mirasıdır.

Tek bir proje için kafa kafaya vermek her zaman pratiğimizin temelini oluşturdu. Bize göre işi iyi yapan şey, çarpışmak ve uzlaşmak.

Belirli bir proje üzerinde çalışmaya nasıl başlarsınız? Bağlam, teknoloji ve medya nasıl karar verirsiniz?

İşlerimiz genellikle sohbetlerimizden gelişir. Yeni çıkan bir makaleyi veya yeni yayınlanan bir patenti, yeni bir malzeme türünü veya bir haberi paylaşabiliriz. Genellikle, devam eden üç veya dört fikir başlığımız vardır ve bir başvuru veya teklif için son tarih geldiğinde, küçük düşünce yığınlarımız (sohbetlerde veya DM'lerde) şekillenmeye başlar.

Projemizi geliştirmek için önemli bir aşama, yaratıcı diyagram oluşturma dediğimiz şey oluyor. Yeni potansiyel araştırma ve geliştirme alanlarını tanımlarken bu diyagramı; bir kavramı, baktığımız bir teknolojik sistemi ve onun altında yatan mantığı haritalamak için bir araç olarak kullanıyoruz. Diyagramı, iş birliği halinde ve disiplinler arası -özellikle de bilim ve sanat arasında- çalışmak için ortak bir dil oluşturmak adına çok yararlı bir araç olarak görüyoruz.

Bununla birlikte, daha eksiksiz bir cevap şu olurdu: Nasıl inanç sistemleri oluşturduklarını anlamak için yeni ortaya çıkan hesaplama/bilgi/analiz/tahmin teknolojilerinde (yani duygusal tanıma, hareket tanıma, doğal dil işleme...) yol göstericiler arıyoruz. Bu teknolojilerin tüm malzemeleri (veri kümeleri, makine öğrenimi algoritmaları, makine öğrenimini destekleyen açık kaynak altyapısı, arayüz tasarımı ve donanımı) ile ve bunlar aracılığıyla çalışmayı hedeflediğimizden, bu teknolojilerin sanat ve bilimden, ticari veya ulusal stratejik finansman yoluyla nasıl peyda olduğunu ve patentleme, prototip oluşturma ve dağıtım yoluyla nasıl şekillendiğine de bakıyoruz. Teknolojiler genellikle anlatısallaştırılır ve bu nedenle de hikâyeler, ister komplo, reklam veya uyarıcı hikâyeler olsun, teknolojinin malzemesinin bir parçası haline gelir.

Sunumlarımız, bu malzemeleri kullanarak, söz konusu inanç sistemlerinin diyagramını, teknolojiyi entegre eden performans, nesne tasarımı, yerleştirme ve film yoluyla çıkarmayı amaçlıyor. Boris Johnson'ı taklit eden bir Brexit politikası konuşması, duygusal ses tanyan bir karaoke kabini ve jimnastikçi kurdelaşının ürettiği eğrileri tahmin edebilen bir program dahil olmak üzere, çalışmalarımızın odak noktası “ağa bağlı kulak” (*networked ear*) ve “makine bakışı” (*machine gaze*) oldu.

Belki de bir toz bulutundan... yani ilk projenizden başlayabiliriz. *The Cloud* (Bulut) adlı çalışmanızdan ve bu kabarık bulanık fenomenin veri merkezileştirmeye ilişkisinden bahsedebilir misiniz?

Ah, bu çok uzun zaman önce gibi geliyor! Erken pratiğimizde bir sembol haline gelen toz bulutu, çoğunlukla kullandığımız medyanın (telefon kameraları, dijital kameralar, *web* kameraları...) daha az keskin olmasına izin veren bir görsel katmandı, içinde yaşadığımız bilgi ortamının saydamlığını göstermek için gerekli olduğunu düşündüğümüz bir şeydi. Mumbai'den bir arkadaşımız bize “toz renkli/örtülü” kelimesinin *khaki* (hâki) kelimesinin çevirisi olduğunu ve İngilizce'ye, ikonik kraliyet kırmızısı üniformaları tozlandıkça *khaki* rengini alan İngiliz Hint Ordusu aracılığıyla geçtiğini açıkladı. Daha sonra tozu gizlemek ve ayrıca askerleri kurak bir manzarada kamufle etmek için, yeni üniformalar bulanık yeşilimsi-sarı bir renkte yapılmıştı. Böylece bu, toz bulutunun üzerimizde asılı kaldığına dair bir sembol oldu ve buna rağmen yeni bir tür görüğe uyum sağlamak zorunda olduğumuzun.

Araştırma odaklı, eleştirel tasarımcılar olarak, hızla değişen zamanlarımızı kavramak için ilham verici/ilginç/aydınlatıcı bulduğunuz bazı metinler/filmler nelerdir?

Düşünme biçimimize ilham veren o kadar çok şey var ki! Birkaçını bir araya getirmeye çalışalım: Santa Fe Enstitüsü'nden *Complexity Podcast*'ini dinlemiştik; 80'lerde karmaşıklık biliminin öncüleriydiler ve her zaman bilgiyi anlamak için yeni çerçeveler sunan bir dizi ilginç araştırmacıya sahip oldular. Tina Eliassi-Rad ile demokrasileri karmaşık sistemler olarak ele alan bölümü dinlemelisiniz, diyor ki: “Demokrasi mükemmel karmaşıklıkta bir sistemdir: Vatandaşların kararları birbirlerinin kararlarını doğrusal olmayan ve çoğu zaman tahmin edilemez yönde şekillendirir; ortaya çıkan kurumlar, bir yönetim biçiminde birlikte yaşayan bireyler ve kuruluşlar üzerinde yukarıdan-aşağıya bir düzenleme uygular; geri bildirim döngüleri ve devrilme noktaları boldur. Bu nedenle, içinde yaşadığımız çalkantılı ve riskli zamanlarda, demokratik süreçlerin, dijital iletişim medyasının, hızla gelişen ekonomik güçlerin ve topluma saldıığımız algoritmaların umulmadık tesirlerinin olağanüstü baskısı altında olması, belki de şaşırtıcı değil.” Geçen yıl David Benque'nin, diyagram oluşturmaya teknolojiyi anlamannın bir yolu olarak tanımladığı doktorasından çok etkilendik -bu, tek başına “şeffaflığın,” teknolojiyi ve etkilerini okunaklı kılmak için yeterince iyi bir yol olduğunu düşünmekten vazgeçen bir manzarada ilginç.

Benqué, bunu “ne veri ne de algoritmik tahmin yeni değildir, ancak şimdi bilginin doğasına meydan okuyan bir paradigma değişiminin parçası olarak seferber ediliyorlar” diye özetliyor. Örneğin, kozmosu okumak için geliştirilmiş bir teknoloji olan astrolojiyi alın; bilinmeyenini anlamak için bir teknoloji olan dinî; ya da demokrasiyi, kolektif hayalleri şekillendirmek için bir teknoloji olarak düşünün... Bunların hepsinin ortak noktası, gelecekleri çeşitli ölçeklerde anlamlandırma/yönetme yetenekleridir. Karar verme sürecimize bir vekil atayarak yargıyı dışsallaştırmaya yardımcı olur ve sonuçta günlük olarak nasıl davrandığımızı etkiler. Son çalışmamız, *ribbon.py*, bizi algoritmik modellemeye yöneltti ve bunu yeni bir mit yaratma biçimi olarak ele aldı. Bu yüzden OBR makroekonomik modeli gibi modellere bakıyoruz veya Dünya Sağlık Örgütü tarafından değişkenlerin nasıl seçildiğini ve analistlerin geleceğe bakmak için geçmiş verileri kullanma sorunuyla nasıl çalıştığını daha iyi anlamak için geliştirilen COVID-19 Senaryo Analiz Aracı gibi -böyle zamanlarda, yani geçmişten gelen, tahminde bulunmamıza ve planlamamıza yardımcı olacak çok az veri olduğunda, yapılması zor olan bir şey-.

Mesela Birgit Schneider gibi kuramcılara bakıyoruz. O, iklim görüntülerini üreten teknolojik altyapıya (aynı zamanda onların sonraki “anlatılaştırmalarına”) ve bu görüntülerin basit bir bilimsel araştırmadan fazlası olmasıyla ilgileniyor. Bu görüntüler, siyaset yapanları ve esas olarak, belirli bir inanç sistemini bilgilendiren kozmolojik temsiller.

How did you start working together and how did your education in Design Academy Eindhoven affect your studio practice?

We met during our Master's education in Eindhoven. It was during the second year, when we were asked to develop our own thesis project. We both found the isolation to produce this type of work quite intense and so we started working together on each of our separate projects just to bring in new energy. We found that it worked quite well and eventually we convinced the school to allow us to graduate together. There was a precedent for this already with Andrea Trimarchi and Simone Farresin, Formafantasma. The legacy of Design Academy Eindhoven sticks with us in the sense that we still consider our discipline that of “contextual and critical design”, where the designer facilitates and mediates the exchange of disciplines. Working on one project with two heads has always been the basis of our practice. In our opinion, bouncing off of each other and compromising is what makes the work good.

How do you usually start working on a specific project? How do you decide on the context, the technology and the medium?

Our work usually grows from our conversations. We might share a paper that just came out or a patent that was just published, a new type of material or a news story. Usually, we have three or four idea threads going and when we have the deadline for an application or proposal our little piles of thoughts (in chats or DMs) start to take shape.

A very important phase to develop our project is what we call creative diagramming where we use the “diagram” as an instrument to map a concept, the specific technological system we are looking at and its underlying logic while defining new potential areas of research and development. We find the diagram a very useful instrument to establish a shared language to work collaboratively and cross disciplinary especially between science and art.

That said, a more complete answer would be to say that we are specifically looking for leads on emerging computation/information/analysis/predictive technologies (i.e. emotional recognition, movement recognition, natural language processing, etc.) in order to understand how they form belief systems. Since it's our goal to work with and through all the materials of these technologies -datasets, machine learning algorithms, the open-source infrastructure that supports machine learning, their interface design and hardware- we also look to how these technologies emerge from art and science through business or national strategic funding and take shape through patenting, prototyping and deployment. Technologies are often narrativised and so those stories become part of the material of the technology whether those are conspiracies, adverts or cautionary tales.

Using these materials, our presentations aim to diagram these belief systems through tech-integrated performance, object design, installation and film. The “networked ear” and the “machine gaze” have been a focus of our work including a generated Brexit policy speech performed by a Boris Johnson impersonator, a voice emotional recognition karaoke booth and a program capable of predicting the curves produced by a gymnast's ribbon apparatus.

Maybe we can start from a cloud of dust... which was your first project. Can you talk about your work *The Cloud*, and how this puffy fuzzy phenomenon relates to data centralization?

Ah, that feels like a long time ago! The dust cloud that came to be a symbol in our early practice was mostly a visual layer (we created by smoke machine and flares) that would allow the media we were using (phone cameras, digital cameras, webcams, etc.) to be less crisp, something we felt was necessary to illustrate the transparency of the information landscape we were inhabiting. A friend from Mumbai was explaining to us that “dust-colored/covered” is the translation of the word *khaki*. It was adopted into the English language via the British Indian Army when the iconic royal red uniforms would grow *khaki* as they became covered in dust. New uniforms were then created in murky greenish-yellow color in order to conceal dust and also to camouflage the soldiers amidst an arid landscape. So this became a kind of symbol that the dust cloud hung over us and that we would have to adapt to a new kind of vision that allowed us to see despite this.

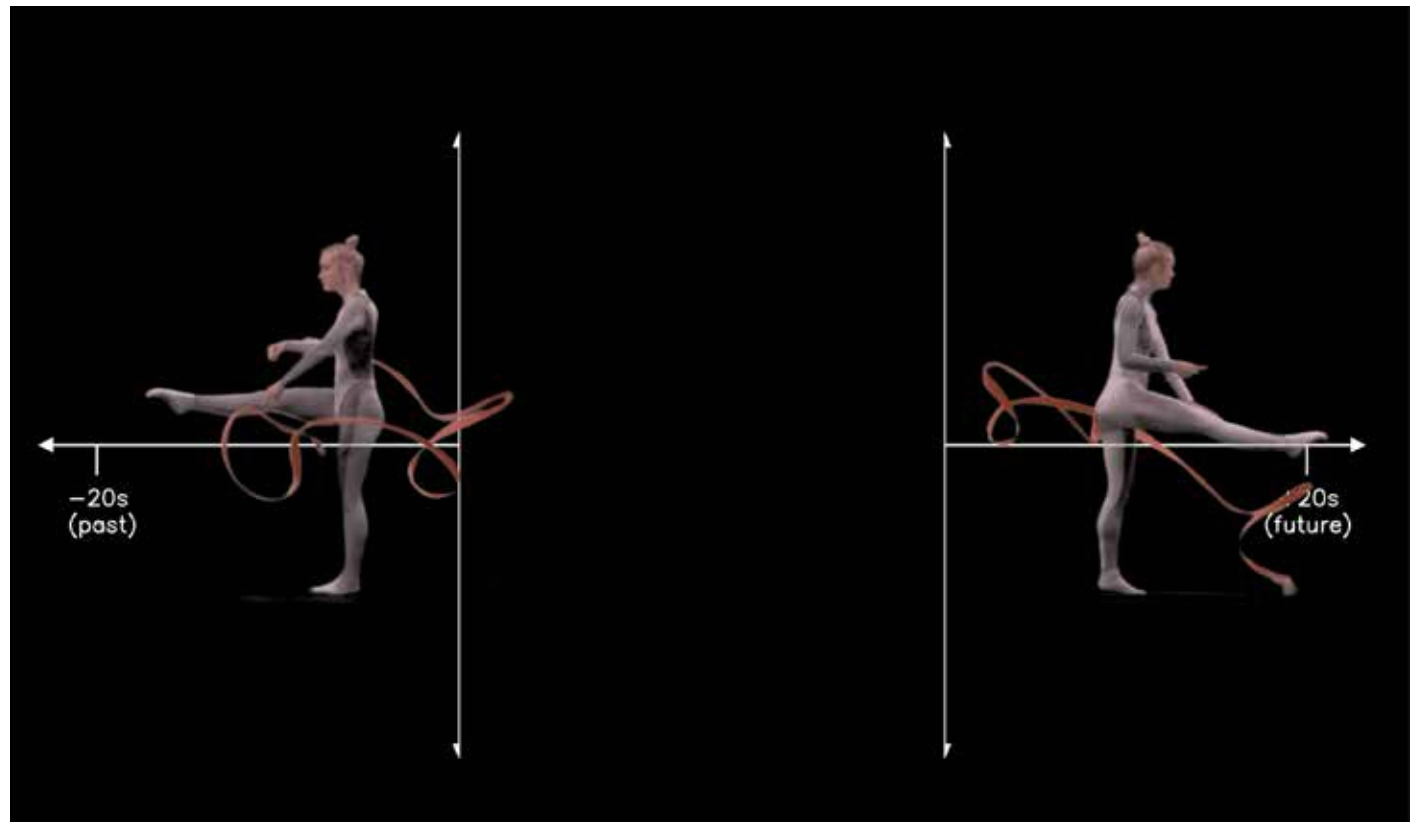
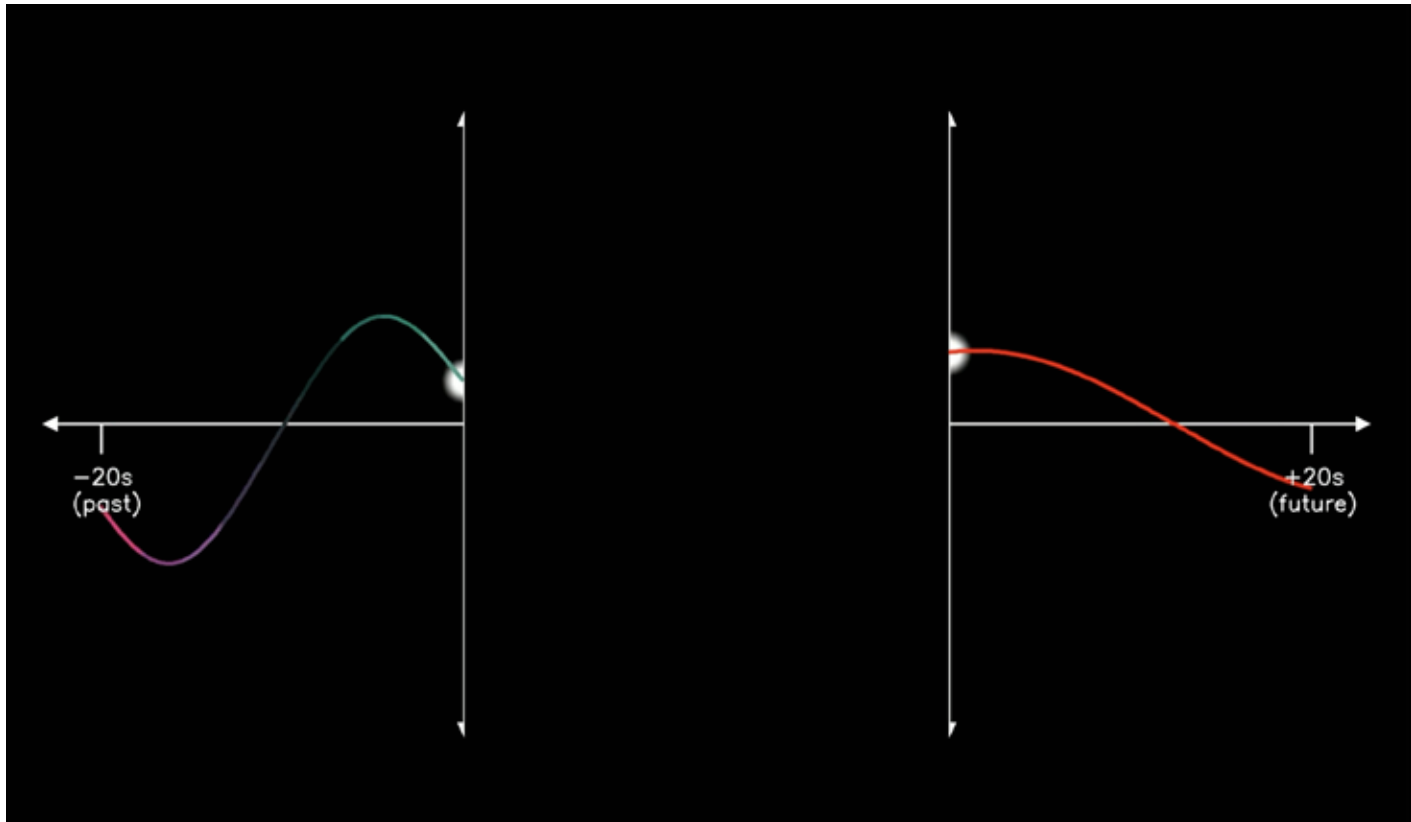
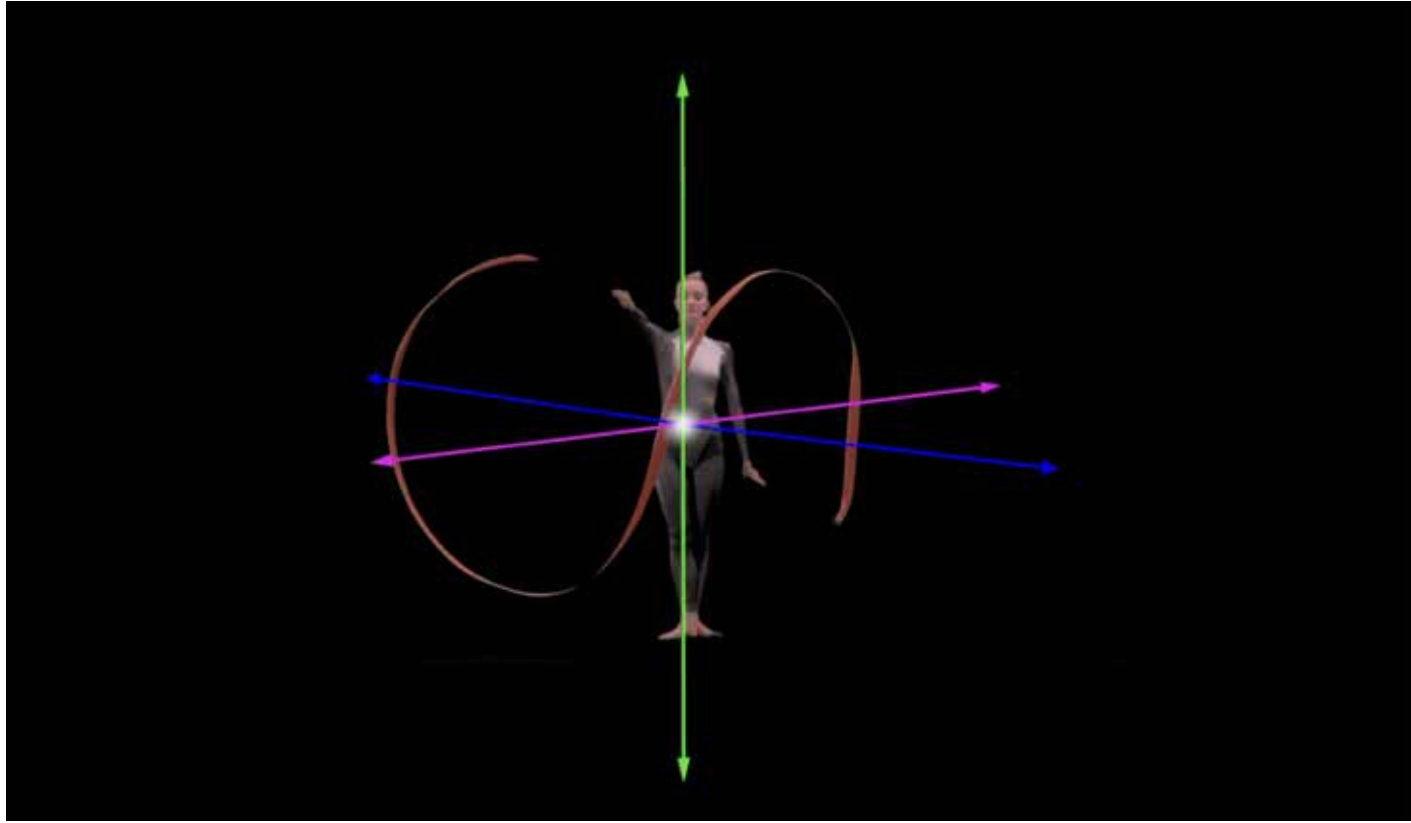
As research-driven critical designers, what are some of the texts/films that you find inspiring/intriguing/illuminating in understanding the rapidly changing times that we are experiencing?

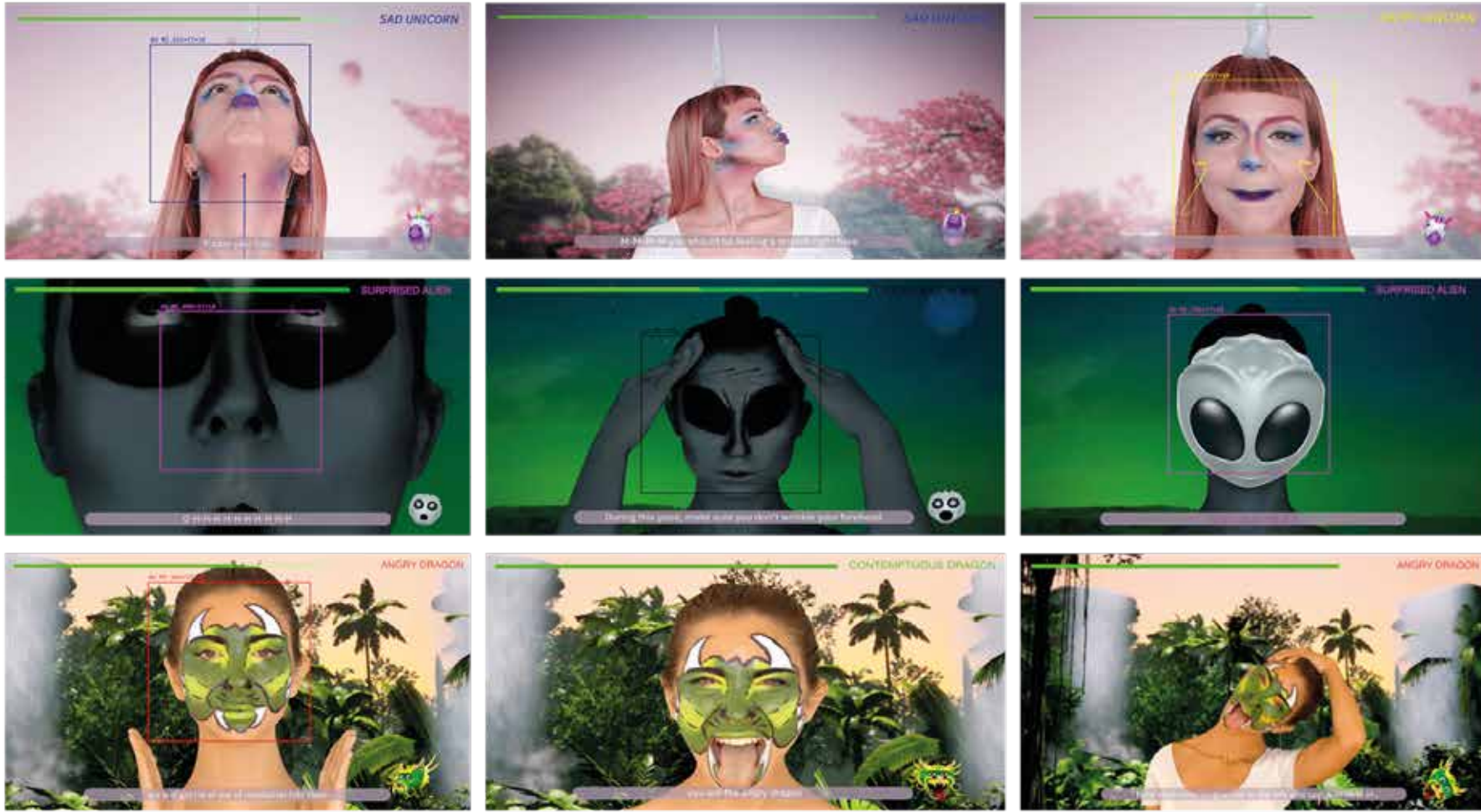
Well, there is so much that inspires our thinking! Let's try and pull a few together: We were just listening to the *Complexity Podcast* from the Santa Fe Institute; they were pioneers of complexity science in the 80s and always have a slew of interesting researchers presenting new frameworks with which to understand information. You have to listen to this episode on democracies as complex systems with Tina Eliassi-Rad, she says: “Democracy is a quintessential complex system: citizens' decisions shape each other's in nonlinear and often unpredictable ways; the emergent institutions exert top-down regulation on the individuals and orgs that live together in a polity; feedback loops and tipping points abound. And so perhaps it comes as no surprise in our times of turbulence and risk that democratic processes are under extraordinary pressure from the unanticipated influences of digital communications media, rapidly evolving economic forces, and the algorithms we've let loose into society.”

Last year we were quite taken with David Benque's PhD where he describes diagramming as a way to understand technology itself - this is interesting in a landscape that is shifting from thinking that ‘transparency’ alone is a good enough way to make technology and its impacts legible.

Benqué outlines that “neither data nor algorithmic prediction are new, however they are being mobilized now as part of a paradigm shift that is challenging the very nature of knowledge.” Take for instance astrology, a technology for reading the cosmos; religion, a technology for understanding the unknown; or, democracy, a technology for shaping collective imaginaries... What these all have in common is their ability to make sense of/govern futures at various scales. They help externalize judgment by giving a proxy to our decision making. They ultimately influence how we behave day-to-day. Our latest work, *ribbon.py*, has got us really into algorithmic modeling and thinking about it as a new form of myth making. So, we are looking into models like OBR macroeconomic model or the COVID-19 Scenario Analysis Tool developed by the World Health Organization to better understand how variables are chosen and how analysts are working with the problem of using past data to look into the future, something that is difficult to do in times like these where there is very little data from the past that's useful to help us predict and plan.

We are interested in the way emerging technology, their infrastructure, interface and narrativization have the ability to form belief systems. We use the concept of “myth” in Barthes' understanding -as an embedded ideology with cultural artifacts or behavior that





Yuk Hui'nin çalışmaları ve özellikle sanat ve teknoloji arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlayan son kitabı *Sanat ve Kozmoteknik* sanatı “felsefe ve mühendislik arasında deneysel bir düşünme tarzı” olarak açıklaması bakımından bize ilginç geliyor. Ve sanata, teknoloji bağlamını yeniden tanımlaması için farklı yaklaşımlar önerir, içlerinde “tekno-çalışılabilirlik” -çok sayıda düşünce tarzının bir arada varoluşu- hayli dikkat çekici. Bu kavramı, Batı Avrupa/ Kuzey Amerika'nın (ve özellikle Anglosakson ülkelerin) gezegen ölçeğindeki altyapılarının ve hesaplama sistemlerinin konuşlanmasındaki hegemonyaya bir tepki olarak kullanıyor. Evrensel bir sibernetik düşüncenin ötesine geçmeyi ve bir yaklaşım olarak “yerelliği” yeni teknoloji tasavvurlarının geliştirilmesinde aramayı savunuyor.

Yapay zekâ ile çalışmaya nasıl başladınız? Bunu insanlar için varoluşsal bir tehdit olarak görüyor musunuz?

Varoluşçuluğa girmeden, yapay zekânın hakkında kapsamlı açıklamalar yapmak için fazla belirsiz bir kavram olduğunu söyleyeceğiz. Kişisel verilerimiz ve toplu yönetim sistemlerimizle ilişki kurma biçimimizde dönüştürücü olabilecek türden bir yapay zekânın eteği etrafında çalışan, sosyal yapay zekâ ile ilgilenen çok fazla grup var.

Biz yapay zekâ ile çalışan sanatçılarla ilgili ilginç olan şey şu; yapay zekâyı yönelik doğrudan eleştiri üretmek, onu politik ve ticari bir araç olarak incelemenin ötesinde, onun teknik süreçlerine de çok takıyoruz. Bir proje sırasında, bir sistem tasarlamak, veri toplamak, verileri analiz etmek ve tahminlerde bulunmak için bir *developer* ile yakından çalışıyoruz. Bu sürecin her adımında, çeşitli değişkenleri ölçmenin ne anlama geldiğine ve bununla ne söylemek istediğimize dair daha fazla şey öğreniyoruz. Veri biliminin gerçekte ne kadar öznel ve yumuşak olduğunu bu şekilde keşfettik.

İlk olarak, Boris Johnson'ın verebileceği spekülâtif bir Brexit Politikası konuşması oluşturmaya çalışırken yapay zekâ veya özellikle makine öğrenmesiyle çalıştık. Parag Mital ile çalışıyoruz, bir CharRNN (karakter düzeyinde dil modelleri için çok katmanlı Tekrarlayan Sinir Ağları (LSTM, GRU, RNN)) aracılığıyla iş birliği yaptık. Buna ek olarak, istenen konuşma formatına uygun bir retorik üretmek için, içinde Avrupa Birliği siyasetçilerinin, Birleşik Krallık milletvekillerinin, İrlandalı diplomatların ve İngiliz halkının yer aldığı İngiltere ve AB paydaşlarından oluşturduğumuz bir veri setimiz vardı. Bu, 2018 Design Museum London *Designers in Residence* programımızın bir parçasıydı.

İnsan çok karmaşık bir malzeme ve çoğunlukla kendi eylem güdülerinden habersiz. Yapay zekânın insanı deşifre etmekte ondan daha iyi olacağını düşünüyor musunuz?

Geçmişteki temel hatamız, insanı beyni ve vücudu olan tekil bir varlık olarak düşünmekti. Bu anlatı, teknoloji bizim tarafımızdan yaratıldığı için, onun rolünü düşünürken bizi her türlü kusura hazırladı. Dediğiniz gibi, daha karmaşık bir anlayışı benimsemeye başladık, “zekâ”nın insanda (sadece beyinde değil, vücutta ve vücuttan çevreyle olan ilişkisinde) nerede ve nasıl yer aldığı ve “zekâ”ların topluluklarda nerede ve nasıl yer aldığına dair bir anlatı (yalnızca türümüzde değil, diğer türlerde ve diğer ağlarda da, teknolojik olanlar da dahil). Bu genişletilmiş çerçeveyi kullanmak, içinde yaşadığımız zamanlar için çok daha verimli, Corona virüsünün yayılması ve iklim değişikliğinin siyaseti, bizim koyduğumuz sınırlardaki hatayı daha belirgin kılıyor. Donna Haraway'ın *Siborg Feminizm*'i ve *Staying with the Trouble*'ya da Saddle Plant'in *Zeros and Ones*'i bu duruma harika referanslar teşkil ediyor.

Bütün bunlar, insanı ve makineyi karşı karşıya getirmemeye ya da zekâlarını karşılaştırmamaya çalıştığımızı ifade ediyor, çünkü sonuçta bunlar yanlış adlandırmalar. Martin Zeilinger, yeni kitabında “posthümanist ajan topluluğu” olarak adlandırılan bir şeyden bahsediyor, eğer insanı ve onunla birlikte gelen her şeyi merkezleştirirsek -özellikle sanat yapımında, tekil deha ve benzerini- eylemli bir aktörler topluluğu olarak anladığımız, yan yana teknolojiyle yaratmak için çok daha üretken bir ilişkiye varabiliriz.

Everyday Facial Yoga (Günlük Yüz Yogası) başlıklı çalışmanız, kullanıcının yüzlerini duygusal tanıma cihazlarının önünde daha iyi manipüle etmesine ve kontrol etmesine yardımcı olmak için yüz kaslarını eğiten spekülâtif bir yüz yogası öğreticisi. İnsan duyguları gerçekten standartlaştırılıp izlenebilir mi? Günlük hayatımızı gizlemek ve güvenceye almak için sonunda yapay zekâyı aldatmayı öğrenmek zorunda kalacağımızı düşünüyor musunuz?

İnsanların gördüklerine veya her an nasıl hissettiklerine dair duygusal tepkilerini bilmek için güçlü bir pazar oluştu, bu alan orman yangını gibi büyümeye devam edecek. Bazı aktörler, her şeyde olduğu gibi üçkâğıtçılık yapacaklar. Çalışmamızda, insan duygularını takip edebilecek ürünler yaratan iki küçük ölçekli teknoloji girişimiyle iş birliği yaptık. *Deep Digital Twin: Le Confident*'i yapmak için MindTrace ile birlikte çalıştık, onların yüzdeki duygu tanıma yazılımının Paul Ekman'ın (sözsüz duygularda öncü) çerçevesine dayanan özelleştirilmiş bir sürümünü kullandık. Ekman'ın çerçevesine göre dünyanın her yerindeki insanlar için evrensel yedi duygusal ifade bulunuyor: Mutluluk, üzüntü, şaşkınlık, korku, öfke, iğrenme ve hor görme. Yarattığımız arayüzde, insanların yazılımın yaptığı hesaplamadan, en olası duyguyu nasıl seçtiğinden haberdar olmaları bizim için önemliydi. Ayrıca Hollanda'da sesli duygusal tanıma üzerinde çalışan, bilim insanları ve mühendislerden oluşan küçük bir grup olan Good Vibrations adlı bir şirketle de çalıştık. Araştırmalarının çoğu, sesteki hastalığı tespit etmeye odaklı ve duygusal tanıma, araştırmalarının dışında yer alan bir konu.

Yüzünüzü gizlemek gibi taktiklerin verimli olduğu bir zaman vardı ama şimdi “sistemi kandırmanın” onu daha da güçlendirdiği bir noktadayız, çünkü eninde sonunda ona çalışması için uç bir durum veriyorsunuz. Bence bu noktada yapılacak en iyi şey, verileri kamu yararına nasıl kullanmak istediğimizi düşünmek için siyasi netlikte bir insan hakları perspektifi oluşturmaya çalışmak - eğer bu mümkünse. “Solcu” bir yapay zekâ neye benziyor? Çünkü bu noktada, “önyargılı veri” eleştirisi, bu sistemleri optimize etmeyi tartışıyor ve algoritmaları kandırmak sadece bu işleyişi daha güçlü hale getiriyor.

Bu konuyla ilgili gerçekten ilginç iki araştırmacı, Roman Amaro'nun (*The Black Technical Object*) ve ırk bağlamında yüz tanıma/duygusal tanıma tarihi ve onun makine ile gelişimi üzerine gerçekten ilginç araştırma/sanat üretimi yürüten doktora öğrencisi Murad Khan.

Yapay zekânın empati kurabileceğini düşünüyor musunuz? Ya da en azından, bunu taklit edebilirler mi? Günümüzde insanlar yapay zekâyı güvenmiyor ve empatik etkileşimleri tercih ediyor... Bu gelecekte değişebilir mi?

Empatik sistemler inşa etmenin mümkün olduğunu düşünüyoruz - yine de empatiyi güvenilirliliğin tek ölçüsü olarak tanımlayamayız. Bu sistemlerin “gerçek” empatiye sahip olmasını ummak yerine, sistematik olarak sadece şirketler ve yazılımlar için lobi yapmalıyız. Uber'i ele alalım, bu bağlamda yapay zekâ işleten bir şirket. Kullanıcı arayüzünde yerleşik bazı yüzeyselempati biçimleri var. Bir bakıma sizi desteklemeye ve bir kullanıcı olarak size yardım etmeye çalışır. Ama ayrıca bu şirket vergilerini ödemeyen bir sendika hırsızdır.

has become so naturalized that they become unquestioned belief systems-, which helps us in investigating the holistic impact of technology on our systems of thinking.

We are looking for example at theoreticians such as Birgit Schneider that is looking at the technological infrastructure that produces climate imagery (but also their subsequent narrativization) and how these images are more than a simple scientific inquiry. They are cosmological representations that inform policy-makers and inherently a prescribed belief system.

The work of Yuk Hui and especially his latest book *Art and Cosmotronics* is very interesting to us in its redefinition of the relation between art and technology where he describes art as “an experimental mode of thinking between philosophy and engineering”. And he suggests different approaches for art to redefine the context of technology through, among others the concept of “techno-diversity” -the co-existence of a multiplicity of modes of thinking- stands out. This concept is used as a response to the hegemony of Western Europe/North American (and especially Anglo-Saxon countries) in the deployment of computational systems and their planetary-scale infrastructure. He advocates to go beyond a universal cybernetic thinking and look for 'locality' as an approach to the development of new imaginations of technology.

How did you start working with AI? Do you take it as an existential threat for humans?

Without getting into existentialism, we'll say that AI is quite a vague concept to make sweeping statements about. There are a lot of groups working on social AI projects and ethics around AI that could be transformative in the way we relate to our personal data and our collective governing systems. We think what's interesting about artists working with AI is not just our flat-out critique of it in general, but the fact that we not only study AI as a political and business tool but also get stuck into its technical processes. During a project, we work closely with a developer to design a system, collect data, analyze the data and make predictions. At each step of this process, we learn more about what it means to measure various variables and what we want to say with that. It's how we discovered how subjective and soft data science really is.

We first worked with AI or specifically, machine learning, when we were trying to generate a speculative Brexit Policy speech that Boris Johnson might give. We work with Parag Mital, he collaborated with us to using a CharRNN (a multi-layer Recurrent Neural Networks (LSTM, GRU, RNN) for character-level language models) and a data set that we built from UK & EU stakeholders including European Union policymakers, UK MPs, Irish diplomats, and the British public to generate rhetoric in response to a requested speech format. This was part of our 2018 Design Museum London Designers in Residence programme.

To me, a human is a very complex material, who is mostly unaware of her/his own motives for acting. Do you think that AI can be better than the human at decoding the human?

Our main error in the past has been thinking of the human as a singular being with a brain and a body. This narrative has set us up for all kinds of shortcomings when thinking about the role of technology as it's been created by us We started to adopt a more complex understanding, as you say, of where and how “intelligence” is located in the human (not only in the brain but in the body and in the body's relationship to the environment) and where “intelligences” are located in the community (not only in our species, but in other species and other networks, including the technological ones). Using this expanded framework is much more productive for the times we live in now where the spread of COVID-19 and the politics of climate change are making the false boundaries we put extremely explicit. Donna Haraway's *Cyborg Feminism* and *Staying with the Trouble* or Saddle Plant's *Zeros and Ones* are great reference for this.

All this to say, we try not to pin the human and the machine at odds, or compare their intelligence, because ultimately, they are false comparisons. Martin Zeilinger, in his new book talks about something called the “posthumanist agential assemblage” an idea that if we de-center the human and all the things that come along with that, especially in art making, like the singular genius, etc., we can come to a much more productive relationship to creating along-side technology, where we understand agency as an assemblage of actors.

Your work titled *Everyday Facial Yoga* is a speculative facial yoga tutorial that trains facial muscles to help the user to better manipulate and control their face in front of emotional recognition devices. Can human emotion really be standardized and tracked? Do you think that we will eventually have to learn to deceive the AI to conceal and secure our daily lives?

Since there is a strong market for knowing people's emotional reactions to what they see or how they are feeling at any moment, this field will continue to grow like wildfire. Some actors, like with anything, will be selling snake oil. In our work, we have collaborated with two small scale tech startups who were creating products that could track human emotion. We worked with MindTrace to make *Deep Digital Twin: Le Confident*, we used a customized version of their facial emotional recognition software that was based on Paul Ekman's (a pioneer in nonverbal emotion) framework that there are seven emotional expressions universal to people all over the world: Happiness, sadness, surprise, fear, anger, disgust, and contempt. In the interface we created, it was important to us that people were aware of the calculation the software was making, in terms of how it chose the most likely emotion. We also worked with a company called Good Vibrations which was a small group of scientists and engineers in the Netherlands working on voice emotional recognition. A lot of their research was focused on detecting disease in the voice, but the emotional recognition was an externality of their research.

There was a time when tactics like concealing your face would have been productive but we are now at the point where “tricking the system” only makes it stronger, because you're ultimately giving it an edge case to work out. I think the best action at this point is to work from a human rights perspective at a policy level to think about how we want to use data for the public interest - if that's even possible. What does a “left” AI look like? Because at this point, the “biased data” critique seems to argue to optimize those systems and beguiling the algorithms only makes it stronger.

Two really interesting researchers on this subject are Roman Amaro's (*The Black Technical Object*) and his PHD student, Murad Khan who is doing really interesting research/artmaking on the history of facial recognition/emotional recognition in the context of race and its development with machine learning today.

Do you think that AI can have empathy? Or at least, can they fake it? Today, people don't trust AI and prefer empathetic interactions... Could this change in the future?

We think it's possible to build empathetic systems - we wouldn't define empathy as the only measurement of trustworthiness though. Rather than hoping that these systems have ‘real’ empathy we should be lobbying for systemically just companies and software. Take

Büyük BT şirketleriyle paylaştığımız kişisel verilerle ilgileniyorsunuz. *Web 3.0*’ın sunduğu merkezi olmayan ağlar hakkında ne düşünüyorsunuz? Geleceğin bireysel kullanıcılar için daha güçlü olduğuna inanıyor musunuz?

En çok endişe duyduğumuz şeyin, büyük teknoloji şirketlerinin halkın çıkarına hareket etmemesi olduğunu düşünüyoruz. *Web 3.0*, sunucuların dağıtımı açısından büyük bir altyapı dönüşü sunuyor -gruplar şu anda tüm *web* yığınının merkezi olmayan sürümlerini inşa ediyor ve bu harika, ancak ortalama bir kullanıcının bu çeşitli paydaşların kendi çıkarlarına göre hareket ettiğine nasıl güvenebileceğini hâlâ tam olarak öngöremiyoruz. Merkezileşme her zaman iyi olmadığı gibi merkezileşme de her zaman kötü değil. *Web 3.0* ile ilgili araştırmamızda bizi rahatsız eden şey, çeşitli paydaşların hesap verebilirlik veya hangi ölçütlerden sorumlu olacakları hakkında ne kadar az konuştuğudur. Bu şirketlerin kamunun çıkarına nasıl katkıda bulunacağını veya bu konuda kamu olarak kimi düşündüklerini anlamak için net bir ölçüm sistemi yok.

Dijital-fiziksel benliğin diyalektiği hakkında ne düşünüyorsunuz? Çevrimiçi ve çevrimdışı kişiliklerimiz ne kadar geçişli? İlk, ikincisinin “derin dijital ikizi” mi? *Web 1.0* kimliklerimiz ilkel avatarlardan oluşuyordu, ancak bugün kendimizi her yerde ve her yerde ağ bağlantılı bir siber uzaya gerçekleştireyoruz. Bir kimlik dönüşümünden bahsedebilir miyiz?

Elbette, J. Sage Elwell’in dediği gibi “dönüştürülmüş benlik”, “bütünleşmiş, dağılmış, epizodik ve etkileşimli, göz atılabilir bir hikâye dünyası” olarak oluşturulmuştur. Bunun bu konuda düşünmek için iyi bir çerçeve sunuşunu düşünüyoruz. TikTok veya Twitter’da olmasanız bile, hayatınız hâlâ bundan çok etkileniyor ve bu nedenle artık IRL (gerçek hayatta olan) ve “çevrimiçi” kavramları çok uzun bir süredir yok.

Ölüm, benliğimizi nasıl şekillendirdiğimizle yakından ilgili. Montaigne, felsefe yapmanın ölmeyi öğrenmek olduğunu söyler... Heidegger, otantik bir insan olmak için yaşamı ölümün ufkuna yansıtmak gerektiğini belirtir... Transhümanizmin ölümlle ilgili seçenekleri hakkında ne düşünüyorsunuz? Zihninizi ölümsüzleştirmekle ilgilenir miydiniz? Bu olasılık bir şekilde günlük hayatınızı etkiliyor mu?

COVID-19 bize kendi benliğimizin sınırlarının inşa edildiğini öğretti... Bu aynı zamanda kendi zihnimizin sınırlarının da inşa edildiği anlamına geliyor. Bildiklerimiz ve nasıl düşündüğümüz kolektiftir, dolayısıyla bir kişinin zihninin tekil olduğu fikri bizce yanlıştır. Bu nedenle kendinizi ölümsüzleştirmenin tek yolu bildiklerinizi paylaşmak, öğretmek ve bir şekilde kültüre yerleştirmek.

“Zihninizi ölümsüzleştirme” fikrini gerçekten ciddiye almıyoruz. Yine de seslerini ölümsüzleştiren bazı güzel örnekler var: Holly Herndon’dan *Holly+* veya Dolly Parton’ın arşivi, seslerini belirli seçilmiş topluluklar tarafından kullanılabilecek araçlara dönüştürüyor. Bu örneklerin, ölümden sonra yaşamak için yapay zekâyı kullanmaya yönelik daha cömert ve üretken yaklaşımlar olduğunu düşünüyoruz.

Federico Campagna’nın son kitabı *Prophetic Culture*’da (2021), bireysel bir bedenden ziyade bir medeniyetten (bu durumda Batılı modernite) bahsediyor -bir medeniyetin nasıl “ölmeyi öğrenebileceğini” ve buna en iyi şekilde hazırlayabileceğini soruyor. Halkı medyanın ya da biçimlerin ortaya çıkıtkları “zaman dilimi dışında”, “maddi olmayan biçimlerin hayatta kalmasını” garanti edebileceğini sorguluyor. “Gelecek olan dünyayı” hazırlamak için bu uygarlığın hikâyesinin nasıl anlatılacağı sorusu, bizim için kişisel zihnimizi ölümsüzleştirme fikrinden daha kaydağeder.

Önceki yıllarda sanal, birbirine bağlı ve hiper bağlantılı iç mekânlara odaklandınız. COVID-19 salgını ve karantinalar ile evler muazzam bir dijital genişleme gördü. Salgının bu alandaki etkileri hakkında ne düşünüyorsunuz? Aynı konuyla ilgili gelecek projeleriniz var mı?

2018 ve 2019’da ev kavramı üzerine çalıştık ve gözetlenme anlamında artık “özel alan” olmadığını düşündük. Kapanma sırasında Amazon’un hissesinin yükseldiğini gördük ve pandeminin şirkete büyük ölçüde yardımcı olduğu açık. Şu anda, ev gözetiminin belirli donanımları üzerinde daha az çalışıyoruz ve daha çok veri analitiğine, toplanan verilerin tahminlerde bulunmak için algoritmik modellerde nasıl kullanıldığına bakıyoruz. Mevcut projemiz, veri tahayyüllerinin (David Beer tarafından ortaya atılan bir terim) hayatımızı nasıl şekillendirdiğine odaklanıyor – bir küratör bir keresinde bize izimizin daha çok makine “bakışı” ile ilgili olduğunu söylemişti, bu dili çok sevdi çünkü bakış sadece bir şey üzerinde görüşü değil, fikir ve düşüncenin oluşumunu da ima eder.

Araştırmamızın öncülü, öngörü modellerinin, bilginin ürettiği ve kolektif gelecekle rin hayal edildiği durumlarda araşsal bir rol oynadığı anlayışdır. Bu algoritmik modeller, bedenimiz ile maddi ve sosyo-politik çevremiz arasındaki arayüz haline geldi. Bu modellerin en çok tanınan “çıktılarından” biri, son zamanlarda pek tahmin edilemeyen COVID-19 pandemisi, iklim değişikliği veya şu anda yükselen petrol fiyatlarını öngördükleri için öne çıkan “eğriler”dir.

Veri modellemenin kendine özgü dilinin zorlayıcı doğasını sorgulamak için, “algoritmik tahminde geriye bakmanın” yollarını geliştiriyoruz. Son bir buçuk yıldır öngörü algoritmaları üzerinde çalışıyoruz, diyagram oluşturma teknikleri ve verilerin fiziksel mekân-sallaştırılmasını kullanarak görsel bir dil geliştiriyor ve ardından bunu performansla dönüştürüyoruz.

Biz buna somutlaştırılmış diyagram diyoruz ve bu, öngörü modellerine dayalı geleceklerin üretimini analiz etmek için bir arayüz olarak teknoloji araştırmamıza devam etmemizi sağlıyor. Bu, yapay zekânın kehanet doğasını anlama yolumuz. Olası gelecekleri oluşturmak için tasarlanmış AI/ML modelleriyle etkileşime giriyoruz. Bu modellerin üç boyutlu bir temsili olarak şerit dansını (jimnastiğin bir türü) kullanıyor, projeyi insan ölçeğinde tutarak, bu modellerle etkileşimde bulunmak için çok “fiziksel” bir yaklaşıma giriyoruz. Ardından, jimnastikçi ve kurdelesinin hareketlerini tahmin etmek için modelleri kullanıyoruz.

Şu anda hangi proje(ler) üzerinde çalışıyorsunuz?

Londra’da V&A’de ikamet ederken karantina sırasında başlayan son projemiz için oldukça heyecanlıyız. Dünyadaki en harika programcı olan Isaac Clarke ile çalıştık. Sokağa çıkma yasağıyla birlikte, her hafta birlikte oturup bir şeyler test edeceğimiz, bir şeyler okuyacağımız, tartışacağımız vb. atölye çalışmaları yapmak için yeterli zamanımız oldu. Yakın gelecekte bir teslim tarihi olmaması gerçek bir özgürlüktü.

Her neyse, bir yıl boyunca *ribbon.py* adlı bir program ve bir performans üzerinde çalıştık.. jimnastikçi gerçekleştiren. Isaac’in bir şeyleri sıfırdan inşa etme ve birçok deney yapma konusundaki uzmanlığı ve hevesi paha biçilmezdi. Ritmik jimnastik sporu hakkında çok şey öğrendik ve bu bize karmaşık modellerin mantığını hakkında çalıştığımız her şeyi fizikselleştirmenin bir yolunu sağladı. Şerit hareket halindeyken basit, gevşek bir form gibi görünse de, esnekliği ve ağırlığı ona karmaşık sistemlerin özelliklerini yansıtan

Uber, it’s a company that in this context we could think of as operating an AI. It has some forms of superficial empathy built into its UI. It sort of tries to support you and help you out as a rider. But then the company is a union buster that doesn’t pay its taxes.

You are concerned with the personal data that we share with large IT companies. What do you think about Web 3.0 regarding the decentralized networks it offers? Do you think that the future is more empowering for the individual users?

We think what we are most concerned about is just that large tech companies don’t act in the public’s interest. Web 3.0 presents huge infrastructural turn in terms of the distribution of servers - groups are building decentralized versions of the whole web stack now, and that’s great, but we still don’t quite see how the average user can trust that these various stakeholders are acting in their interest - decentralization is not always good just like centralisation is not always bad. What strikes us in our research about Web 3.0 is how little the various stakeholders talk about accountability or to what metrics they will be accountable. There are no clear systems of measurement for understanding how these companies will contribute to the public’s interest or who they consider their public for that matter.

What do you think about the dialectic of digital-physical self? How transitive are our online and offline personas? Is the initial a “deep digital twin” of the latter? Our Web 1.0 identities consisted of primitive avatars, but today, we are ubiquitously performing ourselves in a networked cyber space. Can we talk about a transmediation of identity?

Sure, the “transmediated self” as J. Sage Elwell puts it is “constituted as a browsable story-world that is integrated, dispersed, episodic, and interactive”. We think this is a good framework for thinking about it. Even if you’re not on TikTok or Twitter your life is still very influenced by it and so it’s true that there isn’t “IRL” and online anymore and hasn’t been for a very long time.

Mortality is highly related to how we shape our selfhood. Montaigne says that to philosophize is to learn how to die... Heidegger states that to be an authentic human being, it is essential to project life onto the horizon of death... What do you think about the options of transhumanism regarding death? Would you be interested in immortalizing your mind? Does this possibility somehow affect your daily life?

COVID-19 has taught us that the boundaries of our own selves are constructed... which also means that the boundaries of our own minds are too. What we know and how we think is collective so the idea that one person’s mind is singular is false in our opinion. Therefore, the only way to immortalize yourself is to share what you know, to teach and somehow embed it in the culture.

We don’t really take the idea of ‘immortalizing your mind’ seriously. There are some nice examples of people immortalizing their voices though: Holly Herndon’s *Holly+* or Dolly Parton’s archive are making their voices into tools that can be used by certain selected communities. We feel like those examples are more generous and generative approaches to using AI to live on after death.

In Federico Campagna’s latest book *Prophetic Culture* (2021), he is talking about not the death of an individual body but rather a civilisation (in this case Westernized Modernity) - asking how a civilisation “can learn how to die” and prepare the best way they can. He questions which media or forms can guarantee the “survival to immaterial forms” outside of the “time-segment” they originated from. This question of how the story of this civilization should be told to prepare the “world-to-come” is more relevant to us than the idea of immortalizing our personal mind.

In the previous years, you focused on virtual, interconnected and hyperlinked domestic spaces. With the COVID-19 pandemic and the quarantines, houses have seen massive digital expansion. What do you think about the pandemic’s implications on this area? Do you have upcoming projects regarding the same subject?

In 2018-19 we worked on the home and thought about how it is no longer a “private space” in the sense that it is surveilled. Since we saw Amazon’s stocks soar during lockdown, it’s apparent that the pandemic helped the company massively. At the moment, we are working less on the specific hardware of home surveillance and looking more at the data analytics, how that captured data is used in algorithmic models to make predictions. Our current project is really focused on how data imaginaries (a term coined by David Beer) are shaping our life - a curator once told us that our work was very much about the machine “gaze”, we liked that language a lot because the gaze implies the formulation of opinion and thought, not just vision on something.

The premise of our research comes with the understanding that forecast prediction models play an instrumental role in the ways through which knowledge is produced, and collective futures are imagined. These algorithmic models have become the interface between us (our body) and our material and socio-political environment. One of the most recognisable “output” of these models are “the curves”, which have recently taken on a prominent position as they forecast the hardly predictable COVID-19 pandemic, climate change, or at the moment, rising oil prices.

To question the coercive nature of the specific language of data modeling, we are developing ways to “gaze back at algorithmic prediction”. In the last year and half we’ve been working with prediction algorithms, developing a visual language using diagramming techniques and the physical spatialisations of data and then turning this into performance. We call it embodied diagramming and it allows us to continue our investigation of technology as an interface to analyze the production of futures based on forecasting models. This is our way into understanding the prophetic nature of AI. To do this we interact with those AI/ML models designed to render possible futures. We render a very “physical” approach to interact with these models by keeping the project at human scale by using ribbon dancing (a kind of gymnastics) as a 3D representation of these models. And then using the models to also predict the gymnast and her ribbon’s movements.

What specific project(s) are you working on at the moment?

We are quite excited about our latest project which started during lockdown while we were doing a residency at the V&A in London. We worked with the most amazing programmer, Isaac Clarke. With the lockdown, we had enough time to sit together every week and do workshop sessions where we would test stuff, read stuff together, discuss etc. It was a real freedom to not have delivery right around the corner.

We worked for a year to create a programme, *ribbon.py*, and a performance. Isaac’s expertise and willingness to build things from scratch and experiment a lot was invaluable. We learned so much about rhythmic gymnastics and this allowed us a way to physicalize everything we were studying about the logic of complex models. Though the ribbon seems to be a simple, limp form, in motion, its flexibility and weight give it hydrodynamic quali-



LEGAND JAGER, RIBBON.PY, V&A MÜZESİNDE GERÇEKLEŞEN PERFORMANSTAN GÖRÜNTÜ
STILL FROM THE PERFORMANCE TOOK PLACE AT V&A MUSEUM

hidrodinamik nitelikler verir (yani doğrusal olmama durumu, dinamik kararsızlıklar ve türbülans). Şerit, dalgalar, huniler veya tüpler oluşturduğunda birçok boyutu modelleyebilir. Ve ilginç bir şekilde, simüle edilmiş uzaya aktarıldığında aynı sistematik temsil ve öngörülebilirlik ikilemini sunar ve bu da onu fiziksel dünyayı doğru bir şekilde simüle etmenin zorlukları ve bu karmaşıklıkları ilk etapta temsil edecek bir cihaz için maddi bir vaka çalışması yapar.

Performansı, *Three Fates* (Üç Kader) adlı bir hikâyeye dayandırdık – goblen dokuyan mitolojik figürler, insanın kaderini, onların yaşam ipliklerini, döndürerek, ölçerek ve ardından her bir yaşamın ipliğini keserek belirlerler–, program akışı benzer bir mantığı canlı olarak takip ediyor. Performansta, veri toplamının (döndürme), analiz etmenin (ölçme) ve tahminler oluşturma (kesme) her biri olası bir geleceğe yol açıyor.

V&A’daki performanslarda ritmik jimnastikçi Mimi-Isabella Cesar, kurdele aparatı ile koreografisi yapılmış bir rutin gerçekleştiriyor. Bu, MoveNet ve UMAP gibi çok boyutlu veri görselleştirme araçları da dahil olmak üzere çeşitli bilgisayarlı görme algoritmaları tarafından işleniyor. Dansçının ve şeridinin şekli, rengi ve hareketi veri noktaları olarak kaydediliyor, bu performans için hazırlanmış bir program olan *ribbon.py*, desenleri güvenle belirlemek ve böylece koreografi ve şeridin eğrisi hakkında varsayımlarda bulunmak için eğitiliyor. Bir Encoder-Decoder LSTM (uzun kısa süreli bellek) modeli, olası koreografik dizileri tahmin etmek için bu kalıpları kullanıyor.

ties that mirror those of complex systems (i.e. nonlinearities, dynamic instabilities, and turbulence). The ribbon can model many dimensions when it forms waves, funnels or tubes. And interestingly, it presents the same systematic representation and predictability dilemma when transferred to simulated space making it a material case study for the difficulties of accurately simulating the physical world along with a device to represent those complexities in the first place.

We based the performance on a story called the *Three Fates* -mythological figures who, through weaving tapestry, determine human destiny by spinning, measuring and then finally cutting the thread of each individual life-, the programme flow follows a similar logic live during the performance, collecting data (spinning), analyzing it (measuring) and forming predictions (cutting), each leading to a possible future.

In the performances at the V&A, rhythmic gymnast Mimi-Isabella Cesar executes a choreographed routine with her ribbon apparatus. This is processed by various computer vision algorithms including MoveNet and multi-dimensional data visualization tools such as UMAP. The shape, color and motion of the dancer and their ribbon is registered as data points, training a programme made for this performance, *ribbon.py*, to identify patterns with confidence and thereby make assumptions about the choreography and the ribbon’s curve. An Encoder-Decoder LSTM (long short term memory) model uses these patterns to extrapolate possible choreographic sequences.



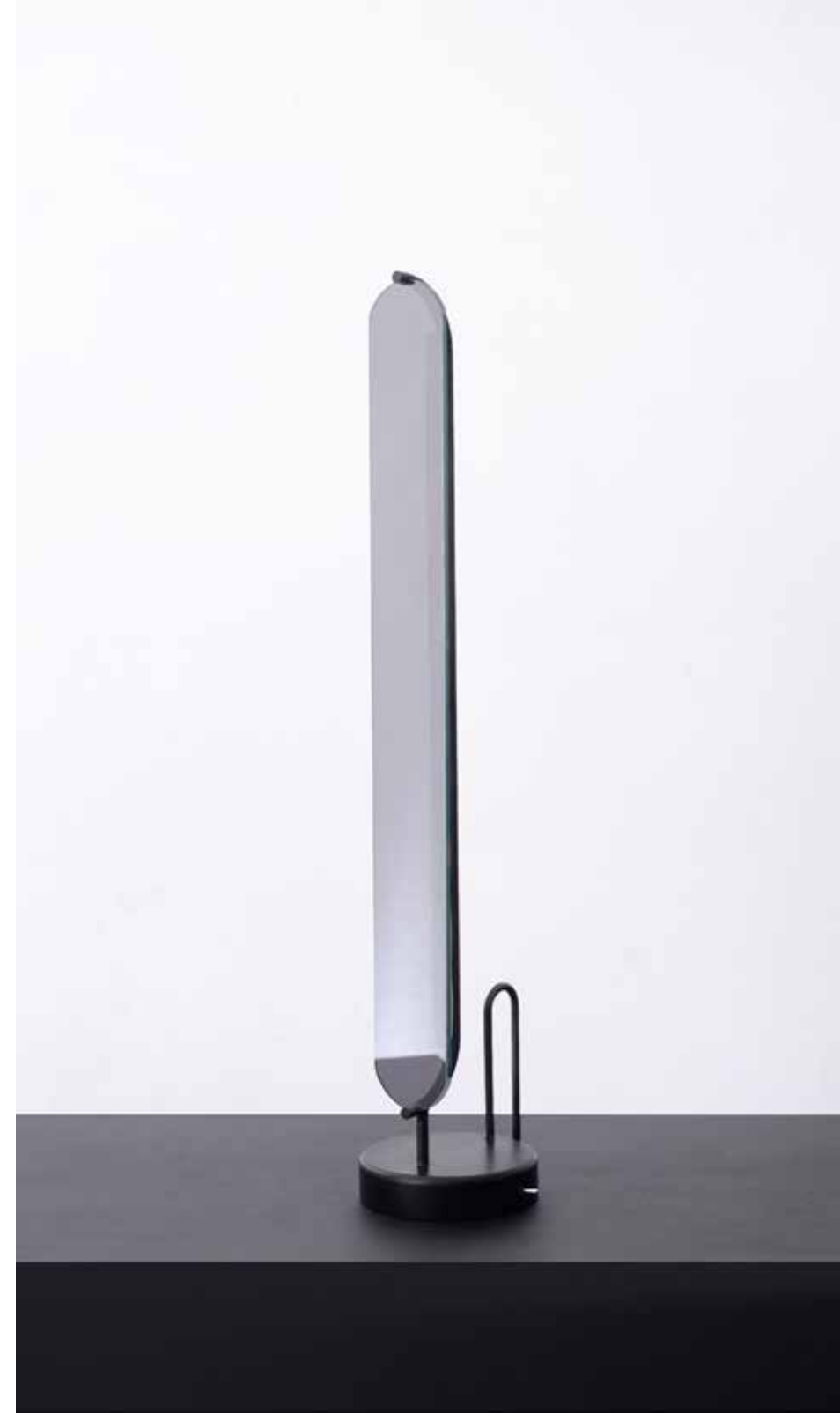
Görünmeyeni kritik bir tepki olarak görselleştirmek: Studio Plastique Visualizing the invisible as a critical reaction: Studio Plastique

Röportaj Interview: Liana Kuyumcuyan

Tasarımın sınırlarını sorgulayan, teknolojinin fark edilmeyen etkilerini insana, doğaya ve teknolojiye karşı eleştirel bir tavırla görselleştirmeyi hedefleyen Studio Plastique'in kurucuları Archibald Godts ve Theresa Bastek ile konuştuk

We did a short interview with Archibald Godts and Theresa Bastek, founders of Studio Plastique, who seeks the limits of design, aiming to achieve to visualize the unnoticed effects of technology with a critical attitude towards people, nature, and technology

THERESA BASTEK & ARCHIBALD GODTS,
STUDIO PLASTIQUE, FOTOĞRAF PHOTO OIOIOI



STUDIO PLASTIQUE, FLIGHT MODE,
İSPIYONCU WHISTLEBLOWER

STUDIO PLASTIQUE, FLIGHT MODE,
FOTOĞRAF PHOTO FEMKE REIJERMANN

Öncelikle pratiğiniz hakkında genel bir soru sormak istiyorum; çalışmalarınızın genellikle daha kapsamlı araştırmaları görselleştirdiği söylenebilir. Tasarımı bir hikâye anlatma biçimi olarak kullanıyorsunuz. Yöntemlerinizi nasıl tanımlarsınız?

Tasarımcılar olarak malzemeleri, süreçleri, tüketim senaryolarını ve nihayetinde nesnelerimiz ve çevremizle olan ilişkileri şekillendiriyoruz. Tasarımın içinde yatan gücü farkındayız diyebiliriz - tasarım pratiğinin doğasında var olan iyileştirme potansiyelini veya bozulma tehlikesini göz ardı edemeyiz. Bu anlamda projelerimize yaklaşırken dikkatli davranıyoruz. Katılarımızı mantıklı bir şekilde konumlandırmak için ilgili bağlamları keşfetmeye zaman ayırmayı önemli buluyoruz. Yöntemimiz bir bakıma anlayış, yaratma ve üretim süreçlerinde insanlara saygı duyarak, dahil ederek, insanlarla değiş tokuş yaparak ve alçak gönüllü olmakla ilgili.

Bu yöntem aynı zamanda fikirlerimizi, bulgularımızı, tekliflerimizi ortaklarımız, işbirlikçilerimiz ve genel olarak insanlar için anlaşılır bir şekilde iletmenin bir yolunu bulma ihtiyacını da içeriyor. Bu anlamda araştırma, pratiğimizde genellikle tek başına duruyor gibi görünüyor, çünkü araştırmanın bağımsız olarak var olduğunu düşünüyörüz, ancak sonuçta proje geliştikçe ve dahil olduğumuz işbirlikleri büyüdükçe başka bir amaca hizmet etmeye başlıyor.

Flight Mode isimli, sürekli olarak çevrimiçi olma durumumuzu bilinçlendirme konusuna dikkat çeken bir çalışmanız var ve objelerinizin kullanıcıyı radyasyondan koruma etkisi var. Bu araştırmayı ve çalıştığınız malzemelerin özelliklerini anlatır mısınız?

Birçok yenilik aniden, neredeyse sihirli bir şekilde hayatımızda beliriyor. Bununla birlikte, yeniliğin yaşamın veya çevrenin diğer yönleriyle bağlantılı olmadan veya bunlar üzerinde etki yaratmadan tek başına durabileceğine inanmak bizce çok naif bir düşünce. Kablosuz iletişim, gündelik hayatımıza o kadar gömülü olan teknolojilerden biri ki, özellikle de görünmez olduğu için bu teknolojiyi gerçekten fark etmemeye başladık. Gittikçe daha fazla elektromanyetik dalganın esiri olduğumuz gerçeği, bizi bu insan yapımı dalgaların gerçekte ne olduğunu keşfetmeye teşvik etti. Bu dalgaları güneşin yaydığı radyasyon ile karşılaştırabiliriz. En önemli fark güneş radyasyonunun görünür olması ve güneşe uzun süre maruz kaldığımızda ne gibi tehlikelerle karşı karşıya olacağımızı bilmemiz. İnsan yapımı elektromanyetik radyasyonun görünmez olması, var olduğunu bilmeyi neredeyse imkânsız kılıyor. Yoğunluklarını ve vücut üzerindeki etkilerini henüz bilmiyoruz.

Bir yandan da, barınmayla ilişkili malzemelerin tasarımı, dünyanın bazı bölgelerinde düzensiz radyasyonun gizlenen tehlikeleri konusunda farkındalığı artırıyor. Ürünlerimiz aynı zamanda insanların gezegenin her yerinde yarattığı kirli ortamların artan tehlikelerini somutlaştıran bir nesneler topluluğu olarak kurgulandı. Bu bağlamların tümü görünür olmasa da bu onların gerçek olmadığı anlamına gelmez.

Somut olarak radyasyon filtrelenebilir, emilebilir veya yansıtılabilir. Bu ürünler kumaş battaniyeler, ekranlar ve doğal ortamdaki radyasyon varlığını görselleştiren elektronik bir cihaz olan *Whistleblower* gibi çeşitli malzeme ve tipolojilerden oluşuyor, hepisi projede araştırılan kilit noktaların çıktıları.

First of all, I would like to ask a general question about your practice; your works generally visualize more extensive research. You are using design as a method of storytelling. How would you describe your methodologies? Can we say you use design as a tool?

As designers, we shape materials, processes, scenarios of consumption, and ultimately relationships with our objects and environment. Let's say we are very aware of the power that lays within the design - we can not neglect the potential for improvement nor the danger of deterioration inherent to the practice of design. In that sense, we thread carefully when approaching our projects. We find it important to take the time to explore the contexts involved in order to position our contributions in a sensible manner. In a certain way, our methodology is about being humbled by respecting, involving, and exchanging with people in the processes of understanding, creation, and production.

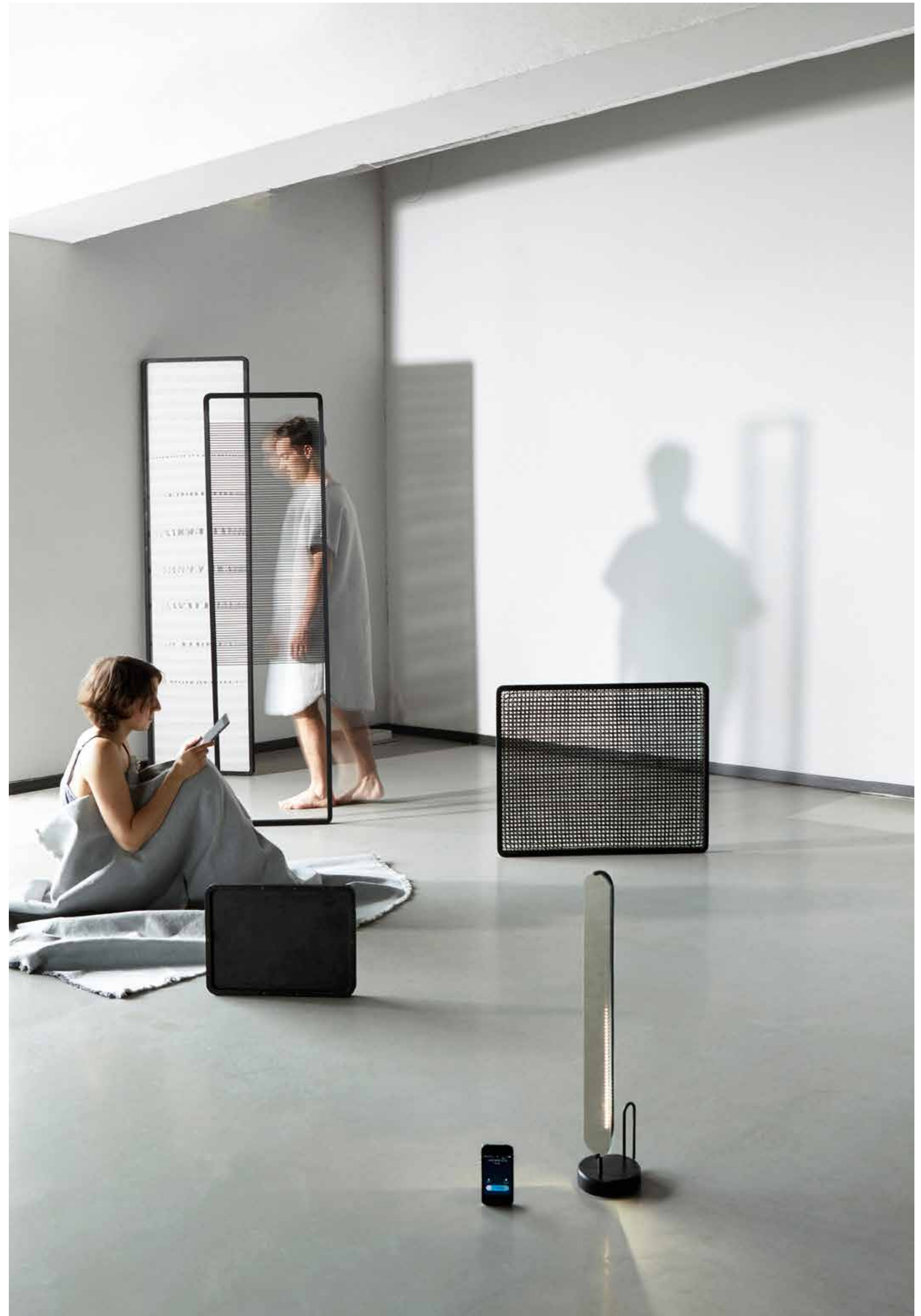
That methodology also involves the need to find a way to communicate our ideas, findings, and proposals in an understandable way for our partners and collaborators and the public in general. Research in that sense often seems to stand alone in our practice because we conceive it to exist independently but ultimately serves a further purpose as the project evolves and grows throughout the collaborations we engage in.

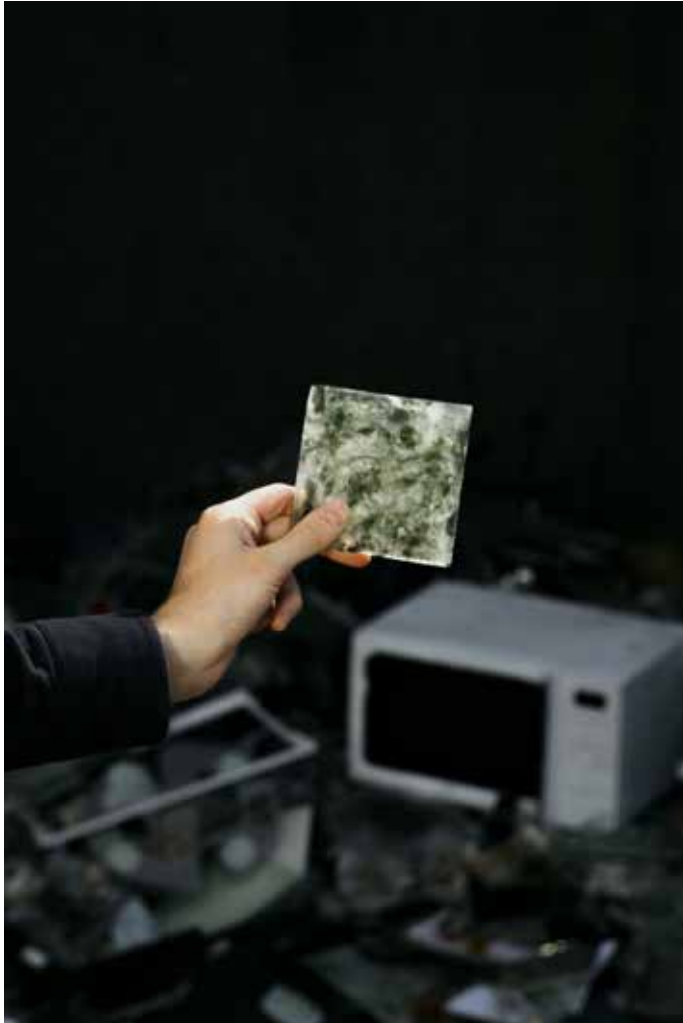
You have a work called *Flight Mode*, which raises awareness of being online constantly, and your objects protect the person from radiation. Can you tell this research and the specialties of the materials you worked with?

Many innovations appear in our lives abruptly, almost magically. However, it would be naive to believe that innovation can stand alone without being connected to or having impacts on other aspects of life or the environment. Wireless communication is typically one of those technologies that have become so embedded in our everyday lives that we don't really notice it anymore, especially since it is invisible. The realization that ever more electromagnetic waves criss-cross the ether triggered us to explore what those man-made waves actually are. They can be compared to solar radiation - with the difference that solar radiation is visible, and we know their danger when we are exposed too long to them. For the man-made electromagnetic radiation, their invisibility makes it quasi impossible to know that they are present. We don't know their intensities and effects on the body yet.

On the one hand, the design of materials offering shelter raises awareness of the lurking dangers of unregulated radiation in some parts of the world. On the other hand, it is a collection of objects materializing the increasing dangers of the polluted environments humans create all around the planet. Not all of those contexts are visible, which doesn't mean they are not real.

Concretely, radiation can be filtered, absorbed, or reflected away. These were the key aspects researched in the project through the use of various materials and typologies, such as textile blankets, screens, and the *Whistleblower* - an electronic device visualizing the presence of radiation in the natural environment.





STUDIO PLASTIQUE, COMMON SANDS, FORITE DÖŞEMELERİ, FOTOĞRAF OIOIOI
STUDIO PLASTIQUE, COMMON SANDS, FORITE TILES, PHOTO OIOIOI



Bir diğer projeniz *Common Sands*, yine teknolojik cihazların fark edilmeyen etkilerini görselleştiriyor ancak bu sefer daha elle tutulur bir şekilde.

Endüstri, mevcut üretim ve tüketim paradigmasını belirliyor. Bu paradigmlar büyük ölçüde aşırı tüketim, saygısız üretim ve kaynak yönetimi koşullarıyla sonuçlanan verimli finansal kazançlar üretmeye odaklanıyor. Bununla birlikte, hizmet ettikleri en kısa ömürlü amaçlar için tasarlanmayan çok sayıda bileşen ve malzeme de üretiyorlar. Bu malzemeler çoğunlukla çevreye atıldığı için, şu anda sürdürülebilirliğin herhangi bir şekilde uygulandığından bahsetmemiz mümkün değil. Bütünsel olarak konuşursak tasarımcıları, mühendisleri ve imalat endüstrisini bu gezegendeki kaynakların döngüsel kullanımından sorumlu kılacak eksiksiz bir paradigma değişikliğine ihtiyacımız var. Kendimizi kademeli bir yaklaşım gerektiren, paydaşları duyarlı hale getiren ve en önemlisi işlerin nasıl farklı şekilde yapılabileceğine dair örnekler oluşturan bir bağlamla karşı karşıya bulduk. Halihazırda “boşa harcanmış” bu materyallerden bazılarını daha makul şekillerde uygulamak, konu hakkında konuşmaya başlamak için bir başlangıç olabilir. Bu anlamda projelerimizin çoğu, hem konularımız hem de yürüttüğümüz işbirlikleri ile uzun vadeli ve artan katılımlarla oluşturuyoruz.

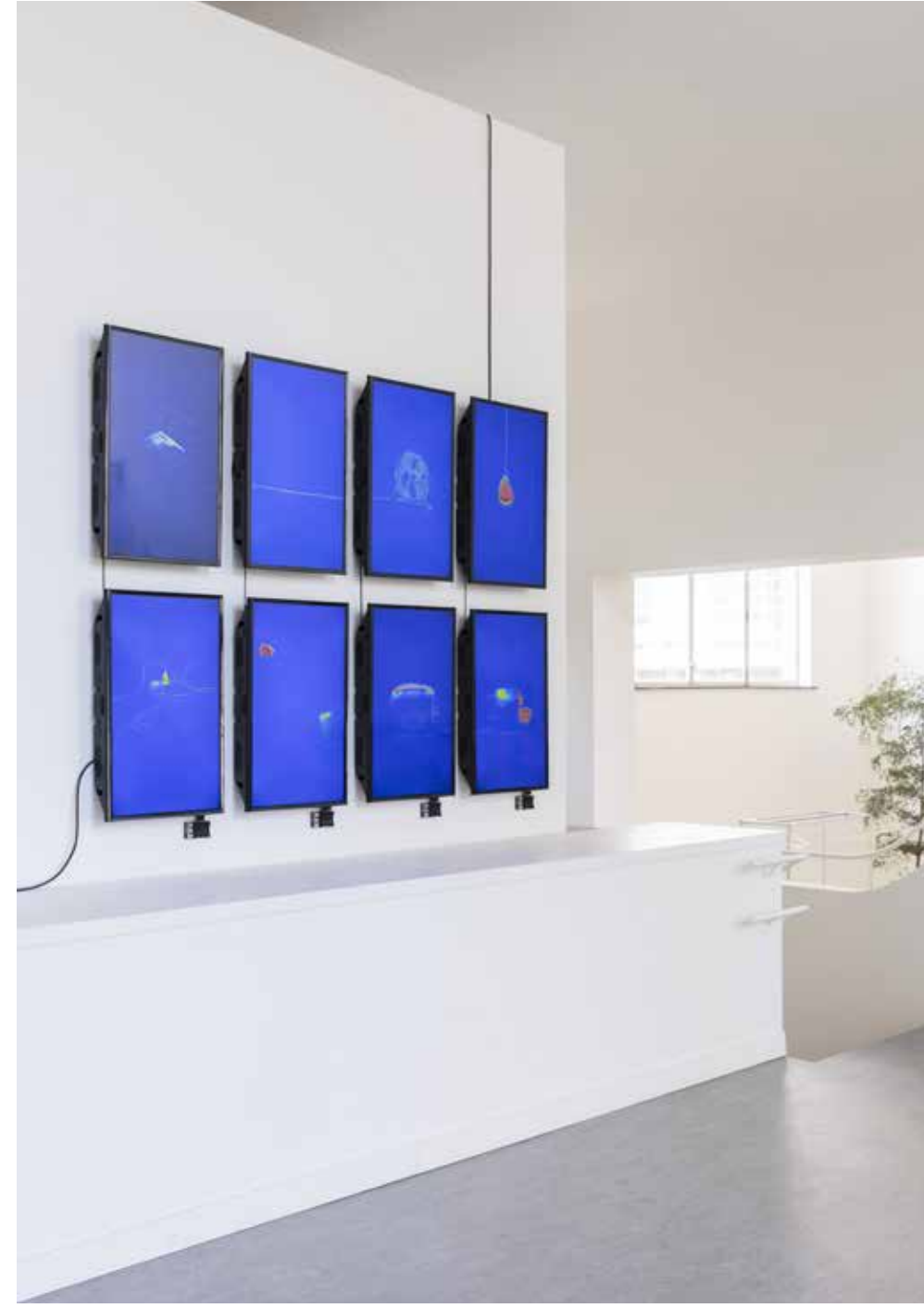
Common Sands also visualizes the unnoticed effects of the technological devices, but this time they are more tactable.

The industry sets the current paradigms of production and consumption. Those paradigms largely focus on generating efficient financial gains with the resulting overconsumption and disrespectful conditions of production and resource management. Nevertheless, it also generates vast quantities of components and materials that were not designed for the most short-lived purposes they serve. As these materials are most commonly dumped in the environment, one can not speak of sustainability being applied in any way currently. Holistically speaking, we would need a complete paradigm shift, making the designers, engineers, and manufacturing industry responsible for the circular use of resources available on this planet. We found ourselves confronted with a context that needs a gradual approach, sensibilizing the stakeholders and, most importantly, setting examples on how things can be done differently. Applying some of these currently “wasted” materials in more judicious ways is a first way of engaging the conversation about the issue. In that sense, most of our projects are long-term and incremental engagements, both with the topics as well as the collaborations we conduct.

STUDIO PLASTIQUE, COMMON SANDS, GEODESIGN SERGİSİ, 2019. FOTOĞRAF OSCAR VINCK
STUDIO PLASTIQUE, COMMON SANDS, GEODESIGN EXHIBITION, 2019. PHOTO OSCAR VINCK

Tasarımın içinde yatan gücü farkındayız diyebiliriz - tasarım pratiğinin doğasında var olan iyileştirme potansiyelini veya bozulma tehlikesini göz ardı edemeyiz.

... we are very aware of the power that lays within the design - we can not neglect the potential for improvement nor the danger of deterioration inherent to the practice of design.



Son projeniz *Current Age* geçen yaz Z33'te sergilendi ve bu proje kapsamında elektriğin izlerini takip ettiniz. Bu projeyi bizler için özetler misiniz?

Tasarımcılar olarak görevlerimiz lambaları biçimlendirmek ise, bu aynı zamanda ışığın lambanın içine girme şeklini de içermemeli mi? Bu temel soru, enerji kaynaklarımızın nasıl ele alındığına ilişkin konuları gözlemlememizle ortaya çıktı. Bir meta olarak elektrik, siyaset ve ticari çıkarlarına bırakılmış durumda ve hepimizin de bildiği gibi, bu tür bağlamlarda sağduyu çoğu zaman hakim değil. Ek olarak enerji ve elektrik, meslektan olmayan kişilerin kavraması için teknik olarak çok karmaşık bağlamlar.

Current Age ile elektriği ve elektrik altyapısını tasarım perspektifinden anlamaya çalıştık. Araştırdığımız temel sorular: Elektrik tüketimi, üretim, altyapı ve teknolojiler konusunda nereden geldik ve nereye gidiyoruz? Elektrik toplumda nasıl bir rol oynuyor ve buna toplum olarak nasıl tepki veriyoruz? Ve en son olarak, biz tasarımcılar olarak elektriğin geleceğini şekillendirmede sadece tüketici olarak değil de, "ihtiyacımız" dahilinde nasıl aktif rol alabiliriz?

Bu sorular sergide fiziksel olarak dört başlık olarak kurgulandı: Birincisi, elektrik tüketimi; ikincisi, elektrik dağıtımı; üçüncüsü, elektrik üretimi; ve dördüncüsü, elektrik olgusunun güzelliği ve büyüü.

Flight Mode, teknolojinin görünmez etkisiyle mücadele ederken, *Current Age* de dijital cihazların iklim değişikliği üzerindeki etkisini vurguladı. İnternette yaptığımız eylemlerin hepsi muazzam bir karbon emisyonu yaratıyor ve çoğumuz bu gerçeği kurcalamıyoruz çünkü doğrudan etkilerini hissetmiyoruz. Siz bu sorunu görselleştirmek için hangi yöntemleri ve araçları kullandınız?

Elektrik ve İnternet elle tutulamaz olsalar da kablolar, jeneratörler, veri merkezleri, transformatorler ve depolama tesislerinden oluşan çok ağır bir malzeme altyapısını kullanıyorlar. Bu altyapının filizlenmiş doğasının malzemelerini, şekillerini ve coğrafyasını -gezegeni dolaşan bir kablo ağı olarak- göstermek, ışığı açmak veya telefonunuzu şarj etmek için gereken kaynaklara ve çabalara bir ölçek ve gerçeklik duygusu verir. Öte yandan teknolojik gelişmelerle birlikte cihazlar daha az enerji tüketiyor. Aynı zamanda, çeşitli merkezi olmayan teknolojiler, gerekli enerjinin daha küçük ölekte üretilmesini sağlıyor. Bunu sergide enerjiyi kinetik bir yerleştirme olarak görselleştirdik - yerleştirmeyi hareket halinde tutmak için gerekli elektriği üretmek adına birlikte veya bağımsız olarak çalışan bir teknolojiler evreni oluşturduk. Büyük soğutma kuleleri ve mega barajlar bu anlamda geçmişe ait olmalı, ancak şebekeye olan güvenimiz, sergide keşfettiklerimiz gibi alternatif vizyonları tahayyül etmeyi çok zorlaştırıyor.

Ayrıca elektriğe erişimin (dünyanın elektriğin hafife alınamayacağı bazı bölgelerine kıyasla) ayrıcalığını görselleştirdik ve elektriğe günlük olarak sahip olduğumuz birçok temas noktasını pek çok şey için güvendiğimiz, ancak çoğu zaman dikkatimizden kaçan bu temel metaya dikkat çekmek için kullandık. Dijital ekranlar, günlük elektrikli cihazları bir termografik kameradan görüldüğü gibi hareket halinde göstermek için kullanılıyor. Tüm elektriksel aktivite, bir yan ürün olarak ısı üretiyor, böylece işini yapan elektriğin varlığını ifşa ediyor. Her şeyin başlangıcı olarak algılanan elektrik, sergide insanlığımıza olan hayranlığımızın bir hatırlatıcısı olarak ve aynı zamanda bu evcilleştirilmiş fenomeni evcilleştirilmiş ve dokunsal bir şekilde sergiliyor. Elektriğin vahşi ve büyüleyici güzelliği saklandığında yok oluyor, ki bunu kaynaklarımızın çoğunda olduğu gibi bağlantı, denge ve ilişki kaybına bağlıyoruz.

Your last project, *Current Age*, was exhibited last summer in Z33, and you tracked electricity. Can you summarize this project for us?

If, as designers, our tasks can be to shape lamps, should it not also include the way the light comes into it? This fundamental question appeared with the observation of issues surrounding how our energetic resources are handled. Electricity as a commodity is very much left for politics and commercial interests to deal with, and as we all know, common sense rarely prevails in such contexts. Additionally, energy and electricity are technically very complex contexts for the layperson to grasp.

With the *Current Age*, we initiated an understanding of electricity and its infrastructure from a design perspective. Key questions we investigated are: Where do we come from, and where are we going regarding electric consumption, generation, infrastructure, and technologies? What role does electricity play, and how are we responding to this as a society? And ultimately, how can we as designers take an active part in shaping the future of electricity as we "need" it and not only as we consume it?

Those questions were physically set up as four levels of understanding in the exhibition: First, the consumption of electricity; second, the distribution of electricity; third, the generation of electricity; and fourth, the beauty and magic of the electric phenomenon.

Just as *Flight Mode* was tackling an invisible effect of technology, the *Current Age* also highlighted the effect of digital devices on climate change. All the acts we do on the Internet are creating an enormous carbon emission, and most of us are not embracing this fact because we don't feel its direct effects. What methodologies and tools did you use to visualize the defined problem?

Although electricity and the Internet are immaterial, they rely on a very heavy material infrastructure of cables, generators, data centers, transformers, and storage facilities. Showing the tentacular nature of this infrastructure in the forms of its materials, shapes, and geography -as a web of cables entangling the planet- gives a sense of scale and reality to the resources and efforts needed to switch on the light or charge your phone. On the other hand, with technological advancements, devices consume less energy. At the same time, a variety of decentralized technologies allow for the necessary energy to be generated on a smaller scale. We visualized this in the exhibition in the form of a kinetic installation - a universe of technologies working together or independently to generate the needed electricity to keep the installation in movement. The large cooling towers and mega-dams should belong to the past in that sense, but our reliance on the grid makes it very difficult to consider alternative visions, such as those we explored in the exhibition.

Additionally, we visualized both the privilege of access (when compared to certain parts of the world where electricity can not be taken for granted) to electricity and the many touchpoints we have with electricity on a daily basis is used as a way to draw the attention to this essential commodity that we rely upon for so many things but escapes our attention most of the time. Digital screens are used to show daily electric devices in action as seen through a thermographic camera. All the electrical activity generates heat as a byproduct, thus betraying the presence of electricity doing its work. The electric phenomenon as the beginning of it all has been portrayed in the exhibition as a reminder of our fascination with our humanity and, at the same time, referring to the untamed phenomenon displayed in a tamed and tactile manner. By hiding it, much of the wild and fascinating beauty of electricity is gone, which we link to the loss of connection, balance, and relation - such as with most of our resources.



STUDIO PLASTIQUE, CURRENT AGE, Z33, 2021.
FOTOĞRAF PHOTO SELMA GÜRBÜZ

STUDIO PLASTIQUE, COMMON SANDS,
GERİ DÖNÜŞÜM ARAŞTIRMASI,
FOTOĞRAF STUDIO PLASTIQUE
STUDIO PLASTIQUE, COMMON SANDS,
RESEARCH INTO THE WEEE RECYCLING CONTEXT,
PHOTO STUDIO PLASTIQUE

Sergideki bulgularınızın küratörlüğünü nasıl yaptınız? Hikâyenizi yerleştirmeleri-niz aracılığıyla anlatmak için kullandığınız yöntemler nelerdir?

Bu boyutta ve karmaşıklıkta bir konuda günümüz durumunun inceliklerini anlamak için bir veri tabanı ve uzmanlarla fikir alışverişi gerekir. Elektrik üretim teknolojileri ala-nındaki uzmanlar, şebeke operatörleri, distribütörler, yerleşik ve alternatif teknolojiler ve elektrikle ilgili vizyonlar alanındaki öncüler ile bir dizi görüşme başlattık. Açıkçası bu konuşmalar, geleceğin elektrik arazisini şekillendirme potansiyelini anlama ve kavrama konusundaki kişisel arzumuz ile yönlendi.

Bu bilgi tabanı, serginin düzeninde bize rehberlik etti ve sonuç olarak daha önce de bahsettiğimiz dört başlık altında ele alındı. Tasarım açısından ele alındığında bu bir keşif yaklaşımıdır. Bu anlamda konuya malzeme, teknoloji, harita, ilişkiler ve algılar, elektrige kültürel göndermeler ve bunlar arasındaki bağlantılar üzerinden yaklaştık. Elektrik kablolarını yerden mecazi olarak çekmek ve onları botanik örnekler olarak ele almak, bu fiilizenmiş altyapıya yabancılaşmayı tasvir etmenin ve bunların yaratılması için gerekli malzemeleri ve tasarımı sergilemenin bir yolu. Görünmez kuvvetlerin bir-biri etrafında dönen gök cisimlerini çektiği ve reddettiği gezegen sistemimize benzer şekilde, üretim teknolojileri, farklı elektrik üretim teknolojilerinin sürekli bir hareket yaratmak için etkileşime girdiği ve birbirine bağımlı olduğu kinetik bir kurulum ola-rak sergilendi. Perspektifi insan gözlerimizden farklı bir spektruma kaydırarak elekt-riğin görünmez doğasını vurguladığımızda, bir konunun kendi sınırlı insan duyuları-mız ve bakış açılarımızın algılayabileceğinden çok daha fazla yönü olabileceğini göstermeye çalışıyoruz. Benzer şekilde, yıldırım gibi doğal bir fenomeni yeniden üret-mek esarengiz bir his yaratır, ancak bedenlerimizin bu büyüleyici fenomenle etkileşi-minini görünür kılar. Bu sergi gerçekten de konuyla ilgili kendi yolumuzu empatik bir şekilde keşfederek mevcut sosyo-kültürel ve maddi zeminleri test ederek öncülük etme amacını taşıyor.

Proje tanımınızda önemli bir satır var: “Elektrik, bugün bildiğimiz haliyle Batı toplumumuzu şekillendiriyor. (Batılı) insanlar olarak mevcut kimliklerimizi müm-kün kılıyor ve besliyor.” Dedğiniz gibi günümüzde elektrik hemen hemen her şeyin temeli ve bu proje ile bu güce sahip olmanın sonuçlarını vurgulamak istediniz. Bu ser-gi, varolan sistemin yeniden tasarlanması üzerine bir konuşma başlattı mı?

Mevcut durumun büyük ölçüde evrimin sonucu olduğunu gözlemledik. Sistemin ger-çek bir yeniden tasarımı şu anda en çok elektrik şebekesi olmayan bölgelerde görülmekte. Buralardan çok şey öğrenilebilir ama bu aynı zamanda batı dünyasındaki kimliklerimizi sorgulamayı da gerektirir. Hâlâ sistemlerimizi dünyanın diğer kültürlerine ve bölgelerine baskı yapmak için kullanma eğilimindeyiz; aynı şey kültürel ve altyapısal bir şey olarak elektrik için de geçerli.

How did you curate your findings in the exhibition? What are the methodologies you follow on your installations to tell your story?

A topic of this size and complexity requires a knowledge base and an exchange with experts to understand the subtleties of today’s landscape. We initiated a range of con-versations with experts in the field of electric generation technologies, grid operators, distributors, and protagonists in the field of established and alternative technologies and visions on electricity. Obviously, those conversations were guided by our personal desire to understand and grasp the potential of taking part in shaping the electric land-scape of the future.

This knowledge base guided us in the exhibition’s layout and has been approached con-sequently in the four chapters of understanding mentioned earlier. It is an exploration approach from the point of view of design. In that sense, we have approached the topic through the materials, technologies, maps, relationships and perceptions, cultural refer-ences to electricity, and the connections between those. Figuratively pulling electric ca-bles from the ground and treating them as botanic artifacts is a way of portraying the alienation from this tentacular infrastructure and showcasing the materials and design necessary to their creation. Similar to our planetary system in which invisible forces at-tract and reject celestial bodies circling around each other, generation technologies were displayed as a kinetic installation in which different electric generation technologies in-teract and depend on each other to create a continuous movement. When we highlight the invisible nature of electricity by shifting perspective from our human eyes to a differ-ent spectrum, we try to help identify more aspects of a topic than our own limited human senses and perspectives can perceive. Similarly, reproducing the natural phenomenon of a lighting bolt generates an uncanny feeling yet plays with the interaction of our bodies with this fascinating phenomenon. This exhibition really is an exploration led by testing the existing socio-cultural and material grounds exploring our own way forward with the topic in an empathic way.

There is an essential line in the project definition: “Electricity shapes our Western society as we know it today. It enables and feeds our current identities as (Western) human beings.” As you say, electricity is the base of almost everything today, and with this project, you wanted to highlight the consequences of having this power. Did this exhibition open up a conversation on redesigning this system?

We observed that the current situation is largely the consequence of evolution. A real redesign of the system is currently most visible in territories with no electricity grids. A lot can be learned from there, but this also involves questioning our identities in the western world. We still have the tendency to oppress our systems onto other cultures and regions of the world; the same goes for electricity as a cultural and infrastructural thing.

Küresel olarak birçok yerde geniş bir şebeke mevcutken, bu mevcut altyapıyı göz ardı etmenin mantıklı olup olmadığı sorgulanabilir. Ancak, kesinlikle daha esnek ve merkezi olmayan senaryolar için daha açık fikirli olmalıyız. Bunun mümkün olduğunu bilerek ekonomik ve ekolojik düzeylerde birçok gerçek avantaja sahip olduğunu farkına varabili-riz. Uzmanlarla yaptığımız görüşmelerde, sistem yeniden tasarlanırsa ağırlık merkezi hü-kümetler ve hükümetlerin vergilerinden, şebeke operatörleri ve distribütör gibi kurumlar-dan uzaklaşacağından, ekonomik çıkarların ortadan kalkacağını ve bu yüzden de bu yeniden düşünmenin gerçekleşmediği açıkça vurgulandı.

Tasarımcılar olarak, her şeyden önce elektriğin gün ışığına, kamusal alana geri getiril-mesi gerektiğini düşünüyoruz. Birçok projemizde olduğu gibi, teknolojileri akıllı yollarla uygulayan nesnelerin tasarımının ve kademeli bir yaklaşımın nihayetinde elektrik ortamı-nı değiştirmeye ve çeşitlendirmeye yardımcı olacağına inanıyoruz.

Dijital teknolojilerle ilgili olarak tasarımın geleceği hakkında ne düşünüyorsunuz? Birbirine çok zıt iki eğilim var; biri dijital benliklerle dijital mekânlarda yeni yaşam-lar inşa ediyor, diğeri iklim değişikliği ile ilişkili olarak doğaya odaklanıyor. Kendini-zi nerede konumlandırıyorsunuz?

Dijitalin fiziksel gerçekliğimizdeki rolü giderek artmaya devam edecek. Açıkçası bu ele alınması gereken yeni bağlamlara yol açacaktır. Tasarımcılar olarak, özellikle bu karışıklık-ları göz önünde bulundurmakla ve onları nasıl birleştireceğimizle ilgili çalışmamız gereki-yor; bu bağlaman ele alınış biçiminde oynayacağımız önemli bir rol var. Dijital teknoloji-ler, iklim krizinin sihirli çözümünü ya da doğal çevreye karşı konumlanmamalı. Ancak, insan yapımı senaryoların bazılarının artık doğal çevre ile uyumlu olmadığından, çok dikkatli tasarlanmış yeni yaklaşımların oluşturulması gerekiyor.

Özellikle içinden geçtiğimiz pandemi döneminde dijital mekânlar oldukça tercih edilir hale geldi. Bu hızlı değişen çağda tasarım kendini nasıl konumlandırabilir? Araştırmaya dayalı, farkındalık odaklı projeler üzerine çalışan tasarımcıların sayısı-nın artacağını düşünüyor musunuz?

Üretiminin sorumluluğunu almayan bir tasarımı haklı çıkarmak gittikçe zorlaşıyor. İnsan nüfusunun çevreye etkisi geçmişte göz ardı ediliyordu ama artık bu etki ihmal edilemeyecek kadar yüksek. Dijital dünya da daha az gerçek değil ve çevresel ve sosyal etki açısından aynı zorluklarla karşı karşıya. Dijital kanallar üzerinden iletişimde farklı kaynaklar ve teknoloji-ler kullanılıyor olsa da dikkate alınması gereken kaynaklar ve metalar bu alanda da varlar. Bu anlamda, giderek artan sayıda tasarım uygulamasının çevre ve bağlam bilincini, sürdürü-lebilirliği ve ileriye dönük sorumluluğu dikkate alacağına inanıyoruz. Gizlice gizlendiğini hissettiğimiz asıl tehlike, bu yönlerin aslında anlamlı katkılar olmayan yeni markalaşma ve satış değerleri haline gelmesidir. Ne yazık ki, bunun için gereken kolektif farkındalık eksik olduğundan öncelikle eğitim yoluyla ele alınması gerekecektir.

With an extensive grid in place in many places globally, it is questionable if neglecting this existing infrastructure is judicious. However, we should definitely become more open-minded towards more flexible and decentralized scenarios. It is possible and has many real advantages on economic and ecological levels. Our conversations with experts have clear-ly highlighted that there is no real economic interest in redesigning the system as it would shift the center of gravity away from controlling institutions such as governments and their taxes, grid operators, and distributors.

As designers, we think that, first and foremost, electricity should be brought back into the daylight, back into the public realm. As with many of our projects, we believe that a gradual approach and the design of objects implementing technologies in smart ways will ultimately help change and diversify the electric landscape.

What do you think of the future of design in relation to digital technologies? There are two very opposite tendencies; one is building new lives in the digital spaces with digital selves, and the other is focusing on nature concerning climate change. Where do you position yourselves?

The role of the digital in our physical reality will continue to increase. Obviously, this will cause new contexts that will need to be addressed. We, as designers, have a role to play in the way this context is addressed, especially when it comes down to considering those opposites and how to unite them. Digital technologies are not the magic solution to the climate crisis, and neither is it opposed to the natural environment per se. However, it is necessary that some of the man-made scenarios are no longer compatible with the natural environment and, in that sense, require very considerably designed approaches.

Especially during pandemics, digital spaces became highly preferred. How would design position itself in this fastly changing era? Do you feel the number of designers who work on research-based, awareness-oriented projects will increase?

It becomes hard to justify a design that does not take responsibility for its production. The impact of the human population is becoming too high to neglect, as was the case in the past. The digital world is no less real and does face the same challenges in regards to environmental and social impact. Communicating over digital channels might use differ-ent resources and technologies; it does rely on resources and commodities that have to be considered. In that sense, we are convinced that an increasing number of design practices will consider context awareness, sustainability, and responsibility going forward. The danger we feel lurking is that these aspects become new branding and sales values that are not actually meaningful contributions. Unfortunately, a collective awareness for that is lacking and will need to be addressed, f.e. through education.



Aşırı yüklenme hissi üzerine araştırmalar Investigations on the feeling of overload

Yazı Text: Pia Regenbrecht

Tasarımcı Pia Regenbrecht, günlük “dijital” aktivitelerin yol açtığı aşırı bilgi yüklenmesi üzerine çalışmaya başladı. 2021 yılında, Design Academy Eindhoven’da Sosyal Tasarım bölümünde yüksek lisans tezi olarak *The attention lab* (Dikkat laboratuvarı) adlı projesini gerçekleştirdi. Regenbrecht, aşırı yüklenme duygusu ve bu duygunun dikkat süresiyle ilişkisi hakkında yaptığı araştırmalar üzerine yazdı

Designer Pia Regenbrecht started to work on information overload caused by daily “digital” activities. She developed her project called *The attention lab* in 2021 as her master thesis in the Social Design department in Design Academy Eindhoven. Regenbrecht wrote about her findings on the feeling of overload and its relation to attention span

makale article

Bilgiyle bir yoğun bir seyrekle, düzensiz bir ilişkisi olan ve bilginin verdiği keyif ve coşku ile aşırı bilgi yüklenme hissi arasında gidip gelen biri olarak, aşağı yukarı iki ayda bir Instagram, Pinterest ve diğer uygulamaları telefonumdan silirim. İki haftalık bir detoks molasının ardından, onları çok özlemiş olarak tekrar indiririm. Büyük miktarda bilginin, normalde bilgi eksikliğine son vererek değer ve anlam yaratması beklenmekle birlikte; ilham bulmaya, fikir üretmeye, hatta bazen yoğun bir coşku ya da yol açabilir. Sonra aniden her şey altüst olur ve zihnin aşırı aktif çalışmasına ve kafanın daha da çok karışmasına yol açar. Bilginin kişi için bir yük haline geldiği o kritik eşik noktası tam olarak neresi? Hatta bunu bir adım daha ileri götürecek olursak, bunun tam tersini gerçekleştirmek için tasarımı bu süreçte bilfiil ne şekilde müdahale edebilir?

Kontrolü kaybetme hissi

Önce, sayısalılaştırmadaki kültürel gelişmeleri, bilginin çoğalmasını ve aşırı yüklenme hissinin ortaya çıkışını gözden geçirdim. Bilişimciler “aşırı bilgi yüklenmesini” eldeki bilgi çeşitliliği üzerinde kontrol sahibi olamama ve bunun sonucunda ortaya çıkan ambale olma hissi olarak tanımlıyor. Bu hissin tarihsel olarak günümüz dijital toplumuna özgü olmadığı anlaşıyor. Bawden ve Lyn, *The dark side of information* (Bilginin karanlık yanı) adlı makalelerinde bu sorunun kökenini akademiye atfediyorlar. Örneğin, araştırmacılar ve yazarlar her zaman, kendi ilgi alanlarında yayımlanmış olan materyalin engin çeşitliliği karşısında bu büyüklükle başa çıkamayacak olma hissine kapılırlar. Bilgiye erişimin yaygınlaşması ve yazılı metin dışında yeni medya türlerinin gelişmesi sayesinde, kişilerin yararlanabileceği bilgi miktarı tüm sosyo-ekonomik ve kültürel alanlarda kontrol edilemez boyutlara ulaştı.(1)

Ancak aşırı yüklenme olgusu sadece teknolojik buluşlarla yaygınlaşmadı. Bilginin sürekli çoğalması ve bilgiyi destekleyen altyapının genişlemesine ek olarak, bilginin özümsemesi de bir şekilde daha da hızlanmakta gibi görünüyor. Sosyoloji bu artan hızı, onun bütün toplumsal ve kültürel eğilimler ile hareketler arasında iç içe geçmiş yapısına odaklanarak, bütünsel boyutlarıyla anlamaya çalışıyor. Alman sosyolog Hartmut Rosa kapitalist toplumumuza dair bir eleştirisinde üç kültürel sürecin hızlanması üzerine yazar: Teknolojinin hızlanması, toplumsal değişim ve hayatın ritminin hızlanması. Bu süreçlerin somutlaşma biçimlerinden biri mekân ve zamanla ilişkimizi değiştiren iletişim teknolojilerinin hızının artması aracılığıyla gerçekleşendir - bilgiyi daha hızlı ve daha uzak mesafelerden edinebiliyoruz. Bununla beraber, sosyal ilişki örüntülerimizi değiştirme hızımız da artıyor. Dolayısıyla, sürekli değişen odağımız perspektiflerde, değerlerde, eğilimlerde ve yaşam tarzlarında da daha hızlı değişimlere yol açıyor. Bireysel düzeyde bu, belli bir zaman birimi başına çok daha fazla sayıda eylem ve deneyim düşmesi anlamına geliyor. Bu da, eldeki sınırlı bir zaman diliminde kolaylıkla erişilen bilginin tamamıyla baş etmenin imkânsız olduğu hissine ve daha çok bilgi ve verimlilik yerine, yabancılaştırma hissiye yol açıyor. Rosa, her tür bilginin sürekli erişilir olmasının, özgün bir bilginin üzerimizde uzun süreli bir etki bıraktığında olduğu türden sihirli anların etkisini sildiğini öne sürüyor. Durumları gerçek anlamda deneyimlemeden, “deneyimlemiş gibi” oluyoruz - benlik ile dünya arasında çarpıtılmış bir ilişki oluşuyor.(2)

Rosa, olguyu ve sonuçlarını oldukça sert bir şekilde -neredeyse günümüz kültürünün derin varoluşsal problemi olarak- tanımlasa da, bunu yapmakla pek çok şüphecinin gerçekleri görmesini sağlaması da olası. Rosa’nın ifadeleri, özellikle de yabancılaştırma ile ilgili tanımları, dijital dünyanın içine doğmuş olanlara bir parça dramatik gelebilir. Artık bilgiye erişimin daha az olduğu bir dünyaya hiç-bir geri dönüş yolunun olmadığı yönündeki can sıkıcı hissiyatımla, ben bütün umudumu aşırı bilgi yüklenmesi durumunun bir adaptasyon sorunu olduğuna vakfediyorum.

Aşırı yüklenme bir adaptasyon sorunu (mu!?)

Bu, belli bir ölçü dahilinde gerçekten de mümkün olabilir. Bawden ve Lyn bu bağlamda, teknolojik aletlerle birlikte değişen bilgi ortamına bağlı olarak birden fazla işi aynı anda yapma (*multitasking*), yüzeysel okuma, sürekli başka bir şeylerin araya girmesiyle bölünme ve teknolojiyle çok fazla iç içe olmaktan kaynaklanan stres söz konusu olduğunda aşırı bilgi yüklenmesinin patolojisini bilişsel aşırı yüklenme olarak açıklıyorlar. Yaygın görülen semptomlara odaklanmak ve onları ekonomik nedenlere bağlamak yerine, aşırı bilgi yüklenmesini tipik bir adaptasyon sorunu başlangıcı olarak görüyorlar. Her yeni teknik buluşta ve medya çağında bu olgunun tipik bir örneği görülüyor. Yeni icat edilen her araç, yeni olasılıkların yanı sıra mücadeleyi, şüpheyi ve güçlük çekmeyi de getiriyor. Bu söylem dahilinde, sayısalılaştırma -dil, el yazısı ve matbaanın icadından sonra- dördüncü medya çağı olarak kabul ediliyor. Aşırı bilgi yüklenmesi, “insan türünün doğal ve kaçınılmaz bir sosyal durumu” olarak açıklanabilir.(3)

Ancak ne yazık ki, bu o kadar kolay değildir. Yeni teknolojik gelişmelere, onlarla uygun şekilde nasıl etkileşime gireceğimizi ve davranışlarımızı nasıl ayarlayabileceğimizi öğrenebilmek anlamında adapte olabiliriz, ancak temel biyolojik yapımız adapte olamaz. Belki önümüzdeki birkaç bin yıl içerisinde olabilir, ancak kısa vadede olamaz. Görünen o ki, buradaki kritik nokta şu: Esasen bizler davranışlarımızı sayısalılaştırmaya adapte etmeye çıktan başladık. Ancak, yeni adapte olan alışkanlıklarımız biyolojik durumumuza tam olarak uygun değil. Daha doğrusu, davranış tarzımız temel nöron yapımıza uygun değil.

Beyindeki örüntüleri değiştirmek

Buradan yola çıkarak, beynimizde nelerin değiştiğine daha yakından baktım. “Yüzeysel okuma” ve “multitasking” gibi yeni alışkanlıklar aracılığıyla etkileşimimizi bilgiyle değiştirip dönüştürürken, bir içerikten diğerine daha hızlı geçiyoruz ve onlarla eşzamanlı olarak meşgul oluyoruz. Sadece buna bakarak bile biyolojik durumumuz dahilindeki düşünme örüntülerindeki net değişimler görülebilir. Bilişsellüğimizin ana yapısı aynı kalırken, dikkat aralığımız ve beyindeki derin okuma süreçleri değişmektedir. Bu tür süreçler öğrenilerek edinilir, dolayısıyla biyolojiye bağlı değildir, ancak kültürel adaptasyonu temsil ederler. Bilgiyle kurduğumuz ilişkilerin derinliği ve uzunluğu azalıyor, bununla beraber bilgiyle derin ve uzun süreli ilişki kurabilme yetimiz de azalıyor. Buna yol açan da, günümüz bilişim teknolojilerinin aldığı biçimler ve formatlardır. Bu teknolojiler zaman gerektiren derin okuma süreçlerini desteklememekte, aksine temel olarak bilginin kitlesel tüketimini hızla değiştirmek için tasarlanmaktadır. Daha bilgiyle derin bir etkileşim içerisine girmeden, sürekli olarak daha başka neyi ayırsayıp kavrayabileceğimiz aklımıza getirilir. Tam bir bilgiye odaklanırken, aynı zamanda bir başka şeye de odaklanabileceğimiz anımsatılır. Bildirimler, köprü linkler ve reklamlar İnternet ağının her milimetresini elbette az çok değerli bilgiyle, ama daima keşif olasılıklarıyla doldurmaktadır. Artık bize hatırlatılmasa bile, biz kendi kendimize aklımıza getirmeye başlarız. Bu arada, yazıyı okumaya başladığınızdan bu yana telefonunuza hiç baktınız mı?

“Eğer egemen araçlar mevcut dijital ortam gibi hızlı, *multitasking*’e yönlendiren ve çok büyük miktarlarda bilgi aktarımına uyumlu süreçleri ilerletiyorsa, okuma döngüsünü de ilerletecek demektir.” (4)

İlk bakışta bu, kulağa iyi haber gibi gelebilir: Demek ki, teknik ortamımıza giderek daha çok alışıyoruz. Ancak, yitirmekte olduğumuz uzun süreli dikkat süresi; çıkarım, eleştirel analiz ve empati

While I myself have an on-off relationship with information and constantly switch back and forth between information euphoria and the feeling of information overload - I delete Instagram, Pinterest & co from my phone about every 2 months... And then to install it again longingly after a 2 week detox break. While a large amount of information should normally lead to the dissolution of ignorance, create value and meaning, it can lead to inspiration, idea generation and sometimes even euphoria. Only to suddenly tip over, leading to a rushing head and even more confusion. Where exactly is the tipping point to be located, from which information becomes a burden for the individual? And one step further - how could design actually intervene in this process to achieve the opposite?

The feeling of not having control

First, I took a look at the cultural developments of digitization, the growth of information and the emergence of the feeling of overload. Information scientists define “information overload” as the feeling of having no control over the multitude of information available and the resulting feeling of being overwhelmed. It turns out that this feeling is not historically limited to today’s digital society. In the essay called *The dark side of information*, the authors Bawden and Lyn locate the origin of the problem primarily in academia. Researchers and writers, for example, have always felt inundated by the vast amount of material published in their fields of interest. Thanks to the expansion of access to information and the development of new types of media beyond the written text, the amount of information available to individuals has become unmanageable in all socio-economic and cultural fields.(1)

But the phenomenon of overload has not only spread through technological inventions. In addition to the constant growth of information and the growth of infrastructure that supports it, the saturation of information somehow seems to be accelerating in addition. Social science tries to understand this increased speed in its holistic dimensions by focusing on its interwoven structure between all kinds of social and cultural trends and movements. In a critique of our capitalist society, the German sociologist Hartmut Rosa writes about the acceleration of three cultural processes: the acceleration of technology; social change; and the acceleration of the rhythm of life. One of the ways in which these processes materialize is through the increased speed of communication technologies, which change our relationship to space and time - we can receive information faster and over greater distances. In addition, the speed at which we change our social relationship patterns is increasing. Our constant change of attention therefore leads to a faster change of perspectives, values, trends and lifestyles. On a personal level, this means a greater number of actions and experiences per unit of time. This leads to the feeling that it is impossible to cope with all the accessible information in the limited time available and to a feeling of alienation instead of more knowledge and abundance. Rosa argues that the constant availability of all kinds of information erases the magical moments when unique information has a lasting impact on us. We would experience situations without really experiencing them - a distorted relationship between the self and the world.(2)

While Rosa describes the phenomenon and its consequences as very drastic -almost as a deeply existential problem of today’s culture- he might wake up many sceptics. For digital natives, his statements and especially his descriptions of alienation may seem somewhat dramatic. With the dull feeling that somehow there is no way back to a world with less access to information - I started to put all my hope in information overload as an adaptation problem.

Overload as an adaptation problem(!?)

To a certain extent, this might actually be possible. In this context, Bawden and Lyn specify the pathology of information overload as cognitive overload when it comes to multitasking, skimming, constant interruptions and technostress in relation to a changing information environment with new technological tools. Instead of focusing on broad symptoms and linking them to economic causes, they see information overload as a typical initial adaptation problem. This phenomenon is typical of every new technical invention and media epoch. Every newly invented medium brings struggle, doubt and suffering along with new possibilities. In this discourse, digitalisation is considered the fourth media epoque - after language, handwriting and the invention of printing. Information overload can be developed as a “natural and inevitable condition of the human species”.(3)

But unfortunately, it is not that easy. While we can adapt to new technological innovations in the sense that we can learn how to appropriately interact with them and how we can adjust our behavior - our main biological structure cannot. It could perhaps within the next few thousand years, but not in the short term. Here seems to be the crucial point: We are actually already adapting our behaviors towards digitization. But our new adapted habits are not really fitting to our biological condition. To be more precise, our behavior is not fitting to our basic neuronal structure.

Changing brain patterns

Therefore I took a closer look at what changes in our brains. When we are transforming our interaction with information through new habits like “skimming” and “multi-tasking”, we are switching faster between contents and handling them simultaneously. Through this, one can already see clear changes in the thinking patterns within our biological condition. While the main structure of our cognition stays the same, our attention-span and deep reading processes of the brain are changing. Such processes are learned and therefore not biologically bound but represent a cultural adaptation. The depth and length of our engagements with information are decreasing and with it the ability to do so. And this is caused by the shapes and formats of today’s information technologies. They do not support time-demanding deep reading processes but are instead mainly designed for fast shifting mass consumption of information. Before we can go into deep interaction with information, we are constantly reminded of what else we might perceive. As we focus on one piece of information, we are reminded that we could also focus on something else. Notifications, hyperlinks and advertisements are overloading each millimeter of the web with more or less valuable information - but possibilities for exploration. And even if we are not reminded of it, we begin to remind ourselves. By the way, have you already checked your phone while reading this text?

“If the dominant medium advantages processes that are fast, multi-task oriented and well-suited for large volumes of information, like the current digital medium, so will the reading circuit.”(4)



PIA REGENBRECHT, THE ATTENTION LAB, 2021.
FOTOĞRAF PHOTO IRIS RIJSKAMP

PIA REGENBRECHT, “AŞIRI YÜKLENME HİSSİ ÜZERİNE ARAŞTIRMALAR - THE ATTENTION LAB” VIDEOSUNDAN GÖRÜNTÜ, 2021.
PIA REGENBRECHT, STILL FROM THE VIDEO “INVESTIGATIONS ON THE FEELING OF OVERLOAD - THE ATTENTION LAB”, 2021.





gibi önemli bilişsel fonksiyonlarla yakından ilişkilidir, yani her yaşta öğrenmek için olmazsa olmaz olan bütün o “büyülü anlarla”. Rosa’nın yabancılaşıma anlayışı, sandığımızdan daha makul olabilir. Bilgiyle derinlemesine ilgilenmeden, sürekli “Acaba daha ilginç bir şeyler var mı?” diye bakmak için odağımızı ondan uzaklaştırırken, aslında bilgiyle aramızda bir mesafe koyuyoruz.

Dikkatimiz: Sınırlı bir kapasite gücü

Anlaşılan o ki, adapte olmak aslında mutlaka arzulanan bir şey olmak durumunda değil. Onun yerine, bize ve temel biyolojik yapıma gerçekten uyan bilgi ortamları yaratmamız gerekmez mi? O halde, adapte edemediğimiz kısmı anlamamız gerekiyor, yani beynimizin doğal yapısını. İnsanın dikkati limitli bir kapasite kaynağı ve kararlar alırken beynimizi verilerle besliyor. Bedensel olarak büyük miktarlarda bilgi edinmek ve ezberlemek mümkünken, bu bilgiyi bilinçli bir şekilde düzenlemek ve işlemek için gerekli beyin kapasitesi aynı anda yaklaşık 11 bilgi birimiyle sınırlıdır. Veri bir kez işlenip uzun süreli belleğe yerleştğinde, çok büyük sayıda başka bilginin arasına dahil olarak onlarla birlikte ömür boyu orada kalabilir. Fakat seçici belleğimiz bir filtre gibidir, muazzam miktarlardaki dış uyarının arasından sadece en ayrııcı nitelikte olanları seçer. Bazı nörobilimciler, görsel verilerin nasıl olup da her zaman birbiriyle yarıştığını açıklamak için, sözde “yanlı rekabet teorisi”’nden faydalanırlar. Bütün nesneleri aynı anda görüp farkına varamadığımızdan, seçici algımız daha önemli olanları seçer. Bireysel deneyimlerimiz ve beklentilerimiz, kişisel varlığını sürdürme ve gelişim lehine bu filtreleri ve onları destekleyen önyargıları inşa eder. Bu filtreler, karar verme süreçlerimizi ve tutumumuzu beynimizde halihazırda mevcut bulunan bilgilerle uyumlu hale getirmek için konu dışı bilgileri başka bir tarafa ayırmaktan sorumludur. Bu süreçler insanların oldukça karmaşık varoluşsal biyolojik fonksiyonlarını temsil eder. Bunların bilişim teknolojileri tarafından tamamen yanlış kullanıldığı ortaya çıkmıştır. Yüzeysel okuma ve *multitasking* gibi davranışlarda bulunurken, beyinlerimiz sürekli bilgileri filtrelemekte ve aralarından en önemli olanları seçmektedir. Ancak gün içerisinde, bilinçli ve bilinçsiz olarak bu seçip ayırma kararlarını verme kabiliyeti de sınırlıdır. İşin özü, bu sınıra ulaşıldıktan sonra, filtreleme kapasitesi kısıtlanır ve beyin artık gerekli bilgi ile gereksiz olanı birbirinden ayıramaz olur. Yapılan seçimler manipülasyona ve yanlış bilgiye daha yakın hale gelir. Bu şekilde, karar verme kapasitemizi çok hızlı ve hiç etkin olmayan bir biçimde tüketiriz. Bir içerikten bir başkasına her geçiş ve dikkatin bir yerden bir başka yere yönlendirilmesi beyne çok fazla enerjiye mal olur ve çabuk yorulmaya ve aşırı yüklenmeye yol açar.

Sağlığımızın sınırları

Bu yeni düşünce yapıları da yeni olasılıklara açık olmakla birlikte, dikkatimizin biyolojik inşasını yanlış kullanıyorlar. Sağlıkla ilgili elde edilen sonuçlar, fayda ve zarar arasında sağlıklı bir dengenin henüz bulunmamış olduğunu gösteriyor. Dikkati odaklamayla ilgili sinir hücresi gücümüz, benlik ile onu çevreleyen dünya arasında bir bağlantı kurma kabiliyetimizle ilintili. Nöroloji bilimi zihinsel bozukluklar, anksiyete ve birlik duygusunun eksikliği ile dış dünya arasında düşük ya da dengesiz bir korelasyon bulmuştur.(6) Dikkat aralığı azaldıkça, dışsal bilgilere ve içsel tepkilere odaklanma kabiliyeti de azalmakta, böylece bunların her ikisi arasında bir korelasyon kurma kabiliyeti de azalmaktadır.

Anlaşılan o ki, bilme yetimizin ve belleğimizin doğal yapısına karşı çalışıyoruz, hatta böyle yapmakla zihin sağlığımızı tehdit ediyoruz. Öyleyse, günümüz bilişim teknolojileri aracılığıyla beynimizde bu kadar büyük, kendiliğinden oluşan değişimlerin gerçekleşmesini kabul etmek isteyip istemediğimiz üzerine düşünülmesi gerekiyor. Bilgiyle derinlikli etkileşimlere girilememesinin aşırı yüklenme hissini oluşturduğunu ve bunun sonucunun nöron yapımızın manipüle edilmesi olduğunu anırsak, bilişim teknolojilerini daha fazla bu doğrultuda geliştirmek hiç akla uygun gelmiyor. Bilişsel nörobilimci Torkel Klingberg bunu çok güzel özetliyor: “Artık sınırlar teknolojiyle değil, kendi biyolojimizle tanımlanıyor.” O halde, teknoloji peşinde olmak yerine -ki bu da mümkündür- biyolojik açıdan makul olan nedir diye sormamız gerekiyor. Bu noktada, derin okuma süreçlerini bize sağlarken bilişsel kapasitemizi de anlayan ve destekleyen bilişim teknolojilerinin nasıl geliştirilebileceği sorusu ortaya çıkıyor. Bilişim teknolojileri bizi sağlıklı yaptığına göre, bizlerin bilgiyle sürdürülebilir bir ilişki kuracak bilişim teknolojileri yaratmamız gerekiyor.

Kişinin kendi dikkat sürelerini keşfetmesi

The attention lab adlı projeme bu olguyu göz önünde tutarak başladım. *The attention lab*’ın amacı sürekli daha çok, daha da çok bilgi arayışında olmak ve tüm bu veriler arasında kaybolmak yerine, zaten ilginç bulduğumuz şeylerin neler olduğuna dönmek. O bilgi üzerine düşünmek, derinlemesine kafa yormak ve onu başka perspektiflerden görmek. Bilgisayarınızda, sizin en öne çıkan bilişsel tepkilerinizi ve kişisel ilgi alanlarınızı ortaya çıkaran görsel optik tepki anılarının verisini toplamak için göz hareketlerinizi tarayan, göz izleme tekniklerini kullanan bir program olduğunu düşünün. Bakışlarınızın düzensiz sabitleşme noktaları, seçici algınızın temel niteliği, kısaca söylemek gerekirse dikkatinizi en uzun süre çeken şeyler üzerine çalışan bir program. Bu programın bütün bu optik tepki anılarını onların arkasındaki teknik bilgiyle birlikte sizden parçalar olarak topladığını düşünün.

Bu program, size dikkat yoğunluğunuzu, bakışlarınızın hareket bilgisini ve uzunluğunu size gösterebilir. Size gün boyu dikkatinizin ölçüsü, ortalama uzunluk süresi, en yüksek ve en düşük olduğu anlar hakkında bir genel değerlendirme sunabilir. Bir de bu programın, tüm bu verilerden size içinde inceleme yaparak dolaşabileceğiniz bir alan yarattığını düşünün. İçerisinde düşünebileceğiniz, derinleşebileceğiniz ve dikkatinizin önündeki engelleri kaldırabileceğiniz bir alan. Kulağa çok fütürist bir kavram gibi geliyor, ancak bu, bilgisayarınıza takılan basit bir *web* kamerasıyla bile gerçekleşebiliyor.

Bu tasavvur, dijital tasarımcı Marie Dvorzak’la bir iş birliği, tasarımcı Maik Nothbaum’la bir etkileşim kurmama yol açtı. Kendi dikkat süreçlerimizi keşfetmek amacıyla birlikte bir prototip geliştirdik. Hedefimiz bu uygulamayı çok daha fazla kişi üzerinde denemek, uygulamanın özelliklerini daha da geliştirmek ve programın düzüştü bilgisayarlarda da etkin biçimde çalışmasını sağlamak. Bunun da ötesinde, projeyi büyütüp çok daha büyük bir bağlama taşımak istiyoruz. Şimdiden uygulamanın okullarda bir ağ üzerinden çalışmasını ve ofis bünyelerine entegre edilmesini, çalışma atölyeleri oluşturulması ve uzmanlarla birlikte dikkat üzerine eğitimler verilmesini hayal ediyoruz. Sürdürülebilir bir dikkat kültürünü meşru kılacak ve büyütecek altyapılar kurmayı hedefliyoruz. Dikkatin semerelerinin bugünün dijital hiperuzay kalımsızlığı içerisinde kaybolup gitmesindense onların keşfedilmesini, gözlemlenmesini ve güçlendirilmesini sağlayacak bir zaman ve mekân var etmeyi istiyoruz.

- (1) Bawden, D. & Robinson, L. (2008) *The dark side of information*. Journal of Information Science, City University, London
- (2) Rosa, H. (2013) *Beschleunigung und Entfremdung*. Suhrkamp
- (3) Levitin, D.J. (2013) *The Organised Mind - Thinking straight in the age of information overload*, Penguin Group
- (4) Wolf, M. (2018) *Skim Reading is the new Normal*, The Guardian
- (5) Klingberg, T. (2008) *The Overflowing Brain: Information Overload and the Limits of Working Memory*. Oxford University Press, USA

At first this sounds like good news: We get more and more used to our technical environment. However, the sustained attention span that we lose is closely related to important cognitive functions like inference, critical analysis, and empathy: All the “magical moments”, which are indispensable for learning at any age. Rosa’s alienation seems more justified than we think. We actually build up a distance to information, while not dealing with it deeply - but constantly zooming out to see if there is anything more interesting.

Our attention: A limited capacity resource

It turns out that it is not necessarily desirable to adapt. Instead, shouldn’t we create information environments that really fit us and our basic biological structure? Therefore we need to understand the part that cannot adapt: The natural construction of our brain. Human attention is a limited capacity resource, and feeds our brain with inputs for decision making. While it is possible to receive and memorize a large amount of information sensually, the capacity of the brain to work awarely with this information and to process them is limited to around 11 pieces of information at the same time. Once the input is processed and connected in the long-term memory, it can stay there a life-time long together with an enormous amount of other information. But our selective memory is like a filter, only selecting the most relevant from the vast amount of external impulses. Some neuroscientists are making use of the so-called “biased competition theory” to provide an explanation into how visual inputs are always competing with each other. Since we cannot observe all objects at once, our selective perception chooses the more important ones. Our individual experiences and expectations construct these filters and supporting prejudices for the benefit of personal survival and development. These filters are responsible for alienating irrelevant information in order to align our decision-making process and behavior with information already available in our brains. These processes represent highly complex existential biological functions of humans. As it turns out, they are completely misused by information technologies. By practicing behaviors like skimming and multi-tasking, our brains are continuously filtering information and selecting the most relevant ones. But the ability to make these selective conscious and unconscious decisions during the day is also limited. In essence, once this limit is reached, the filtering capacity is restrained and the brain cannot differentiate necessary from gratuitous information anymore. Choices are becoming more susceptible to manipulation and false information. This way, we are consuming our capacity for decision making very fast and in a non-efficient manner. Each switch of content and redirecting of attention costs the brain a lot of energy - and leads to fast exhaustion and overload.(5)

The limits of our well being

While these new thought structures also open up new possibilities, they are misusing the biological construction of our attention. The consequences for well-being are showing that a healthy balance between benefit and harm has not been found yet. Our neuronal ability to focus attention is connected with our ability to establish a connection between the self and the surrounding world.

Neuroscience draws links between low or imbalanced correlation with the outside world and mental disorders, anxiety, and a lack of a sense of unity.(6) When the attention span is decreasing, the ability to focus on external information and internal reactions is shrinking and with it the ability to create a correlation in between both.

As it turns out, we are working against our natural construction of cognition and memory and even threatening our mental health with that. So it needs to be considered if we want to accept such profound self-created changes in our brain through today’s information technologies. When we understand that the absence of deep interactions with information is constructing the feeling of overload, and when we know that the result is the exploitation of our neuronal structure -it does not make sense to innovate information- technologies in this direction further. Cognitive neuroscientist Torkel Klingberg is bringing it to the point: “Boundaries are no longer defined by technology but by our own biology.” So instead of aspiring technology, which is possible, we need to ask what is biologically reasonable. The question arises, how information technologies that are understanding and supporting our cognitive capacities while ensuring deep reading processes can be developed. When information technologies are sculpting us in an unhealthy way, we need to sculpt information technologies that are building up a sustainable relationship with information.

Exploring one’s own attention processes

With this conclusion in mind, I started the project which is called *The attention lab*. Instead of constantly searching for more and more information and getting completely lost in all the data, the idea of the attention lab is to look back at what we have already found interesting. To reflect on this information, deepen it and see it from other perspectives. Imagine a program for your laptop that uses eye-tracking techniques to track your eye movements to collect the visual moments of your highest cognitive response and personal interest. The saccadic fixation of your eyes, the essence of your selective perception - or simply put: The things that have captured your attention for the longest time. Imagine that the program would collect all these visual moments as fragments for you, along with the technical information behind them.

The program could show you the intensity of your attention. It would show you the dynamics and also the length of your gaze. It could give you an overview of the extent, the average length, the strongest and weakest moments of your attention during the day. And imagine that this program creates from all this data your own personal thoughtscape, which you could walk through just like that. A place where you could reflect, deepen and reopen your attention. Sounds pretty futuristic, but it’s feasible - even with the simple webcam of your laptop.

This vision led to a cooperation with digital designer Marie Dvorzak and interaction designer Maik Nothbaum. Together we developed a prototype to explore our own attention processes. Our aim is to test the App on many more people, further develop the features, and really get the program working on your laptop as well. And beyond that, we want to grow the project into a much larger context. We’re already dreaming of networking the App in schools and integrating it into office structures: Developing workshops and coaching on attention together with experts. Our vision is to build infrastructures that legitimize and nurture a sustainable attention culture. We want to create a space and time to explore, observe and strengthen the fruits of our attention, instead of dissolving them in the volatility of today’s digital hyperspace.

- (1) Bawden, D. & Robinson, L. (2008) *The dark side of information*. Journal of Information Science, City University, London
- (2) Rosa, H. (2013) *Beschleunigung und Entfremdung*. Suhrkamp
- (3) Levitin, D.J. (2013) *The Organised Mind - Thinking straight in the age of information overload*, Penguin Group
- (4) Wolf, M. (2018) *Skim Reading is the new Normal*, The Guardian
- (5) Klingberg, T. (2008) *The Overflowing Brain: Information Overload and the Limits of Working Memory*. Oxford University Press, USA



Search



PIA REGENBRECHT, “AŞIRI YÜKLENME HİSSİ ÜZERİNE ARAŞTIRMALAR - THE ATTENTION LAB” VIDEOSUNDAN GÖRÜNTÜ, 2021. PIA REGENBRECHT, STILL FROM THE VIDEO “INVESTIGATIONS ON THE FEELING OF OVERLOAD - THE ATTENTION LAB”, 2021.

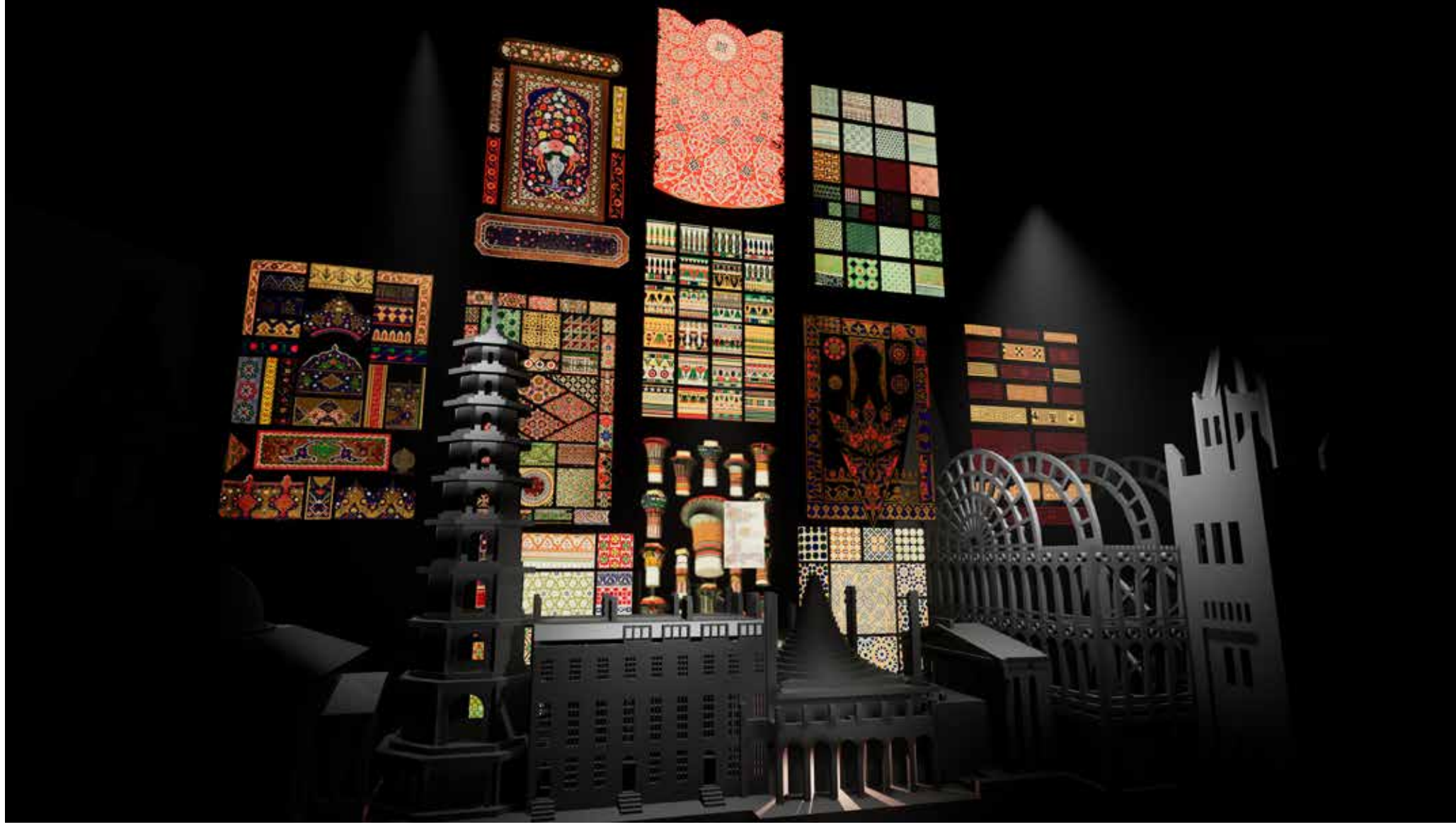
Sanal mekânı fiziki olanla harmanlamak: Space Popular Blending physical space with the virtual: Space Popular

Röportaj Interview: Liana Kuyumcuyan

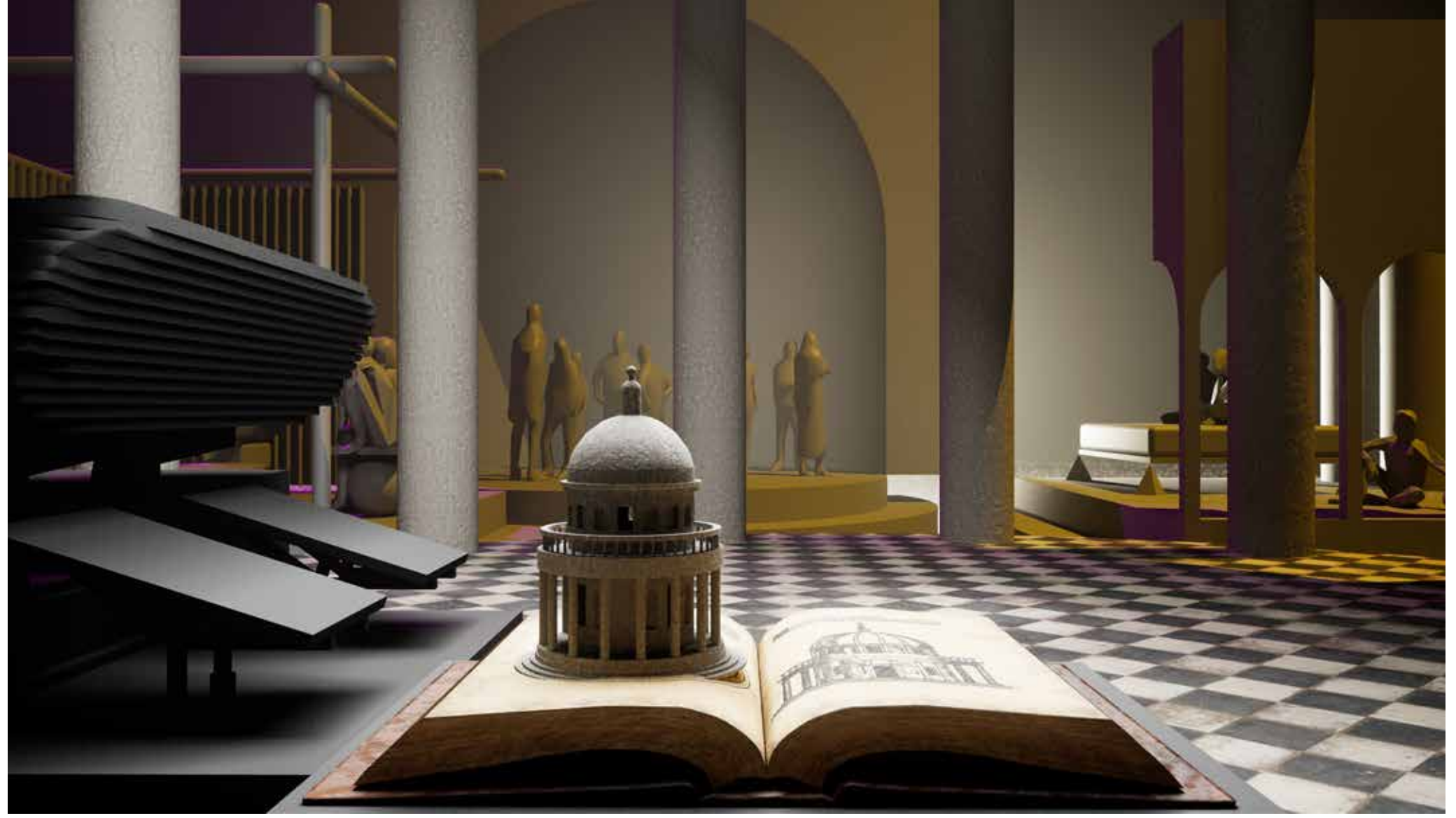
Lara Lesmes ve Fredrik Hellberg tarafından kurulan Space Popular, hem fiziksel hem de sanal alanda mekânlar, nesneler ve etkinlikler yaratarak iki alanın birbiriyle nasıl harmanlanabileceğine odaklanıyor. Space Popular'dan Fredrik Hellberg ile, yaptıkları projeler ve fiziksel ve sanal mekânları birleştirme pratikleri üzerine konuştuk

Space Popular founded by Lara Lesmes and Fredrik Hellberg to create spaces, objects, and events in both physical and virtual space, concentrating on how the two realms can blend together. We talked with Fredrik Hellberg from Space Popular about their practice on merging physical and virtual spaces via their projects





SPACE POPULAR, FREESTYLE, 2020. FİLM GÖRÜNTÜSÜ FİLM STILL



SPACE POPULAR, FREESTYLE, 2020. FİLM GÖRÜNTÜSÜ FİLM STILL

2019'da gerçekleştirdiğiniz *Non Speculative Virtual House* adlı projenizle başlamak istiyor- rum. Projenin konseptinden ve çıkış noktasından bahsedebilir misin?

Non Speculative Virtual House ile VR başlığı alıp evlerimizde kullandığımızda evlerimiz neler olduğunu göstermek istedik. Yakın zamanda *The Guardian*'da yayımlanan bir makale özellikle Noel'in ardından VR başlığı satışlarının arttığından bahsetmişti. Sonrasında birçok insan evlerindeki camları ve televizyonları kırmaya başladı, çünkü VR başlığı taktığınızda gözleriniz kapalı oluyor ve bunu deneyimlemek için geniş bir alan gerekiyor. Dolayısıyla *Non Speculative Virtual House* tam olarak bu yeni mecranın, hangi oyunu oynadığımızı veya baş- lıkla ne deneyimlediğimize bağlı olarak mobilyalarımızı uzaklaştırmak gibi, yaşadığımız ev- lerin fiziksel ortamını nasıl değiştirmemizi gerektirdiğiyle ilgilieniyordu. Burada endüstride teknik bir serbestlik seviyesini tanımlamak için kullanılan ve 6 seviyeden oluşan serbestlik konseptini tartıştık. Mesela mekânda hareket edebildiğiniz bir başlık kullanıyorsanız bir son- raki aşamada, 7. seviyede, özel mülkünüzün içinde olmanız gerekiyor. Yani bu mecrâ özel mülklerde deneyimlenmekle bağlantılı, çünkü pahalı bir donanım gerektiriyor ve kullandığ- nız sırada gözleriniz kapalı. Bu özel alanın güvenli olmadığı gerçeğiyle ilgili. Yani proje bu- nunla ilgiliydi ve biz bunun hâlâ çok ilginç olduğunu düşünüyoruz. Bu tam anlamıyla şu anda insanların evlerinde oluyor, tıpkı televizyonların ilk çıktığı zamandaki gibi. Bu mimarlar ve tasarımcıların umurunda değildi, ama olmalıydı.

Sizce projenin anlamı pandeminin ardından nasıl değişti?

Projelerimizi pek sık yeniden ele almayız, çünkü şanslıyız ki uğraşacak yeni projelerimiz oluyor. Ancak soruları veya sorunları hatırlamak çok heyecan verici. Projelerimizi birbiriyle ilişkilendirmeye çalışıyoruz. Örneğin, *The Venn Room* doğrudan evlerle ilgiliydi, ancak bu spekülâtif bir projeydi, gelecek 10-15 yılda neler olacağına dair tahminlerde bulunuyordu. Ayrıca, bu mecranın kullanımına uygun spesifik bir mobilya türü hayal etmek için bazı mobil- ya üreticileriyle çalışmak da ilgimizi çekiyor. Fakat aslında, bu yeni mecranın halihazırda sa- hip olduğumuz şeylerle uyum sağlaması gerektiğini düşünüyoruz. Dünyayı bu yeni mecraya uyacak şekilde yeniden tasarlayamayız. Şu anda çok pahalı ve pek çok insan almayı karşılaya- myor. İkinci olarak, bunu karşılayabilecek birçok insan da yeterli alana sahip değil. Büyük bir aile olarak küçük bir apartman dairesinde yaşıyorsanız, oturma odasını 2 saat kullanmak için herkesin odayı terk etmesini isteyemezsiniz. Kapsayıcı olmak istiyorsanız, ki bizzce öyle olma- lı, bu sürdürülebilir bir model değil.

VR deneyimi maddi dünya ile nasıl rekabet ediyor? Çünkü bunun bir de sosyal tarafı var, sanal dünyadayken insanlarla nasıl iletişim kurabilirsiniz ki. Bu konuda bir gelecek öngörünüz var mı?

Çoğu durumda gelecek hakkında spekülasyon yapmamıza gerek olmadığını düşünüyö- rum. Yeni mecraların fiziksel ve maddi dünyayı nasıl değiştirdiğini görmek için geçmişe ba- kabiliriz: Televizyon kullanılmaya başladığında bunun insanların evlerine doğrudan etkileri oldu. Televizyon-öncesi bir eve bakacak olursanız, genellikle çok fazla dekoratif öge, resimler, tablolar, duvar kâğıtları, desenli perdeler görürdünüz. İnsanlar yaşamdan bizim artık sahip

I would like to start with your project called *Non Speculative Virtual House*, which you developed in 2019. Can you tell the concept of the project and your starting point?

With *Non Speculative Virtual House*, we wanted to show what is happening to our homes when we buy VR headsets and use them in their house. Recently, in an article published in *The Guardian* mentioned that the sales of VR headsets have gone up, especially after Christmas. Afterward, many people started to break glasses or TVs. Because you're blindfolded and you need a lot of space to experience it. So, *Non Speculative Virtual House* specifically was about how this new medium requires us to change the physical environment of the homes that we live in, like moving our furniture away depending on what game we're playing or what we are experiencing in the headset. We discussed the concept of degrees of freedom, which is used in this industry to describe a technical level of freedom, which is 6 degrees. So if there is a head- set that you can move through space with, we are making it a point that the next stage, when it comes to the 7th degree, you need to be in your private property. So the medium is linked to being experienced in your private property because it's an expensive piece of hardware, and you're blindfolded. It's to do with the fact that private space is not safe. So that's what the project was about, and we still think that's very interesting. This is literally what's happening right now in people's homes because just like when the television was introduced, architects and designers didn't care, which they should have.

How did its meaning change after the pandemics to you?

We often don't revisit projects because we have been lucky enough to have new projects to deal with. But bringing questions or issues back is very exciting, and we have explored con- necting these projects. For example, *The Venn Room* was directly about homes, but it's a specu- lative project. It's speculating what will happen in the next 10-15 years. We have also been very interested in working with some furniture makers to imagine a specific type of furniture that is appropriate for the use of this medium. But actually, we think that this new medium will have to work with whatever we already have. We can't redesign the world to fit this new medium. Currently, this medium it's too expensive, so many people can't afford it. Second- arily, many people who might afford it don't have enough space. If you live in a small apart- ment as a big family, you can't ask everyone to leave the living room to use it for 2 hours. It's not a sustainable model if you want to be inclusive, which we think should be.

How does the VR experience compete with the material world? Because there is also a social aspect, like how you communicate with others while you are in a virtual world. Do you have a speculation for the future about that?

Yes, I think we don't need to speculate on the future in many cases. We can look back to see how new mediums change the physical and the material world: if we look at the television, it had very direct results on people's homes when the television started to be used. If you look at a pre-television home, there would often be a lot of decorations, pictures, paintings, wallpa- pers, curtains with patterns, etc. People enjoy life with different visuals that we don't do any- more. Many people live their lives in homes that don't really have that many personal things

olmadığımız farklı bir görsellikle zevk alıyorlardı. Şimdi pek çok insan içinde pek de kişisel şeyler olmayan evlerde yaşıyor. Beyaz duvarlar, beyaz perdeler, IKEA mobilyaları... Bu yüz- den, daha öncesinde evin geri kalanının bize vermesi gerekenleri televizyonun verdiğini savu- nuyoruz. Bu da, adım attığımız mecrada özel anlamı olan daha fazla deneyim geliştirdikçe bu evrimin devam edebileceği anlamına geliyor. Artık çevremizin deneyimsel niteliklerine daha az önem veriliyor. Bununla birlikte, insan bedenine yönelik yükselen bir odak var, çünkü di- ğer mecraların aksine VR'da bedenimizle bir şey tutuyoruz. Sanal Gerçeklikte, mecrayı kulla- nabilmek için tüm bedenimizi kullanıyoruz.

Projelerinizde fiziksel ve sanal dünyaları birleştiriyorsunuz. Genelde VR boş odalara yerleştirilir ve sanal deneyime odaklanılır. Fakat siz çalışmalarınızda aynı zamanda VR deneyiminin geçtiği fiziksel ortamı da tasarlıyorsunuz. Bu iki farklı alandaki tasarım sü- reçleriniz nasıl ilerliyor?

VR'ın dediğiniz gibi boş odalarda veya çevre ile bedenler arasında hiçbir ilişki bulun- maksızın sergilenmesinin çoğu deneyimde bir tasarım hatası olduğunu düşünüyoruz. Geç- mişte yeni mecralar ortaya çıktığında insanların onları nasıl kullanacağını bilmediği ve de- nemeler yaptığı pek çok örnek gördük. Bu da böyle bir örnek. Bizce bu, mecranın çok kötü ve belki birkaç sene sonra bir daha görmeyeceğimiz bir kullanımı. Telefon örneğinde oldu- ğu gibi. Telefonlar Fransa'da ilk çıktığında, insanlar onu evlerinden operayı dinlemek için kullanmıştı. Bu yüz yıl önceydi. VR tüm bedeninizle dahil olduğunuz bir mecrâ, bu da be- denin içinde bulunduğu mekânın da tasarlanması gerektiği anlamında geliyor. VR başlıkla- rı ile sergi yapmaya başladığımızda temel fikrimiz buydu. Aynı zamanda da insanlarda olumsuz etki yaratmamaktı; sanal dünyayı deneyimlerken çevreniz, bedeniniz hareket et- mese de hareket eder. İnsanların çoğunluğu bu deneyimin içerisinde kendilerini hasta his- sediyor. Bu ciddi anlamda sınır bozucu bir tasarım meselesidir ve bunu gözlemlemek ol- duğu ilginç çünkü yeni bir mecrâ ile çalışmak böyledir. İnsanlar onu nasıl kullanacağını bilemez ve büyük bir anlaşılmazlık vardır.

Projelerimizde VR başlıklarını, müze ve galeri ziyaretçilerinin yapmaya çalıştığımız şeyi deneyimlemeleri için kullanıyoruz: Bedenin mekânıyla ve sanal mekânlarla mümkün olduğu kadar yakın bağlantı kurması. Projeleri tutarlı bir şekilde tasarladık; odanın içinde başlığınız takılıyken bir şeyler gördüğünüzde onlara dokunabilirsiniz. Yani tasarladığımız her sergi do- kunmaya yakın oluyor; kırılğan veya etkiluşime geçemeyeceğiniz hiçbir şey yok. Gelecekte, bugün anladığımız şekilde VR mevcut olmayacak. Her zaman bir melez olacak.

2020'de Londra, RUBA'da gerçekleştirdiğiniz *Freestyle* adlı projeniz fiziksel bir yerleş- tirme ve VR deneyimini bir araya getiriyor. Bu kavramı ve maddi ile dijital olanı nasıl birleştirmeye karar verdiğinizden bahsedebilir misin?

Freestyle araştırma temelli, hipotezi olan bir projeydi. Medyanın ve medya evriminin mi- mariyi nasıl değiştirdiğiyle ilgili iki senelik bir araştırmaydı. Projenin büyük bir kısmı tablo- larca sayılar, veriler ve şemalardan oluşuyordu, tüm bu bilgiyi göstermek istedik. Normalde clinizdeki bilgileri böler ve müzeye dağıtırsınız, insanlar fiziki alanda dolaşır ve duvarlardaki

in them. White walls and white curtains, IKEA furniture... So we argue that what the televi- sion could give us previously the rest of the home had to give us, which means that this evolu- tion could continue as we develop more and more experiences that have special meaning in the medium that we step into. There would be less importance on the experiential qualities of the environment around us. However, there's an increasing focus on the human body because, unlike the other mediums, we are holding something with our body. In Virtual Reality, we're using our entire body to use the medium.

In your projects, you combine the physical and virtual worlds. Usually, the VR is placed in empty rooms, focusing on the virtual experience. But in your work, you are also design- ing the physical environment of the VR experience. How is your design process when you work on these two different mediums?

We think that the way VRs are often displayed, as you said in big empty rooms or just with- out any connection between the environment and the bodies, is quite often a sort of design flaw in most experiences. We saw many examples in the past of new mediums that people didn't really know how to use, and they tried things out. This is an example of it. We think it is a very bad use of this medium that we will see maybe for a couple more years and then never again. Similar to the telephone. When it was first introduced in France, people used it as a streaming device to listen to operas from home. This is a hundred years ago. VR is a me- dium that you step into where you bring your whole body, which means that the space of the body also needs to be designed. When we started doing exhibitions with VR headsets, this was our initial idea. It is also not to harm people; when you're experiencing a virtual environ- ment, the environment moves when your body is not. The vast majority of people get sick. It's an incredibly frustrating design issue, and it's quite interesting to see it because that's how the new medium is. People don't know how to use it, and there is an enormous misunderstanding.

We use VR headsets for our projects for museum and gallery visitors to experience what we have been trying to make; the connection with the space of the body and the virtual spaces as close as possible. We designed the projects coherently; when you are inside the room and see things while wearing the headsets, you will be able to touch them. So every exhibition we have designed has been touch-friendly; there's nothing fragile or nothing that you can't interact with. In the future, VR, as we understand it today, will not exist. It will always be a hybrid.

Your project *Freestyle* combines physical installation and VR experience in the exhibi- tion at the RIBA in London in 2020. Can you please explain how you developed your concept and decided to combine material and digital?

Freestyle is a research-oriented project that has a hypothesis. It's about how media and the evolution of media change architecture's style. It was two years of research. The majority of the project is made of spreadsheets of data, numbers, diagrams, etc. We wanted to convey all this information. You usually split the information and spread it across the museum, where people can move through the physical room and look at things on the wall or cabinets. If you do this in a certain sequence, you can learn something. In this exhibition, we were looking at



SPACE POPULAR, THE WARDIAN CASE, 2019. FOTOĞRAF PHOTO DAVIDE CALAFA



SPACE POPULAR, THE WARDIAN CASE, 2019. FOTOĞRAF PHOTO FREDRIK HELLBERG



500 years of history, with a lot of data and information. We knew from the beginning that we wanted to work with VR. However, VRs are incredibly powerful vehicles to transmit a lot of information because when you're wearing them, you'll have an audience with 100% attention. They literally can't see anything else.

For such 500 years of history, we would probably need a much bigger gallery and a much more different setup. We had four films in total, 25 minutes each. If you watch all the films, 500 years of history will be done. In this exhibition, you could physically interact with the environment; there were all three-dimensional objects, books, design objects, cars from the 1930s, etc. So, in this case, we are using this medium to use storytelling and narrative to tell someone an extraordinarily complex amount of information in an enjoyable way. I think this project was a unique way to show the potential of this medium.

As you said, when you use virtual reality, there are no borders anymore; you don't need to be restricted by the capacity of physical space in a museum. How do you see the future of design and storytelling in relation to digital technologies? Do you think the meaning of museum-like places will change?

Yes, probably it will. But it happens in every institution and every company. I'm sure people were saying, "Why would we ever go to the cinema again when everyone can make a movie?" when the first handheld video cameras became available on the market in the 80s. It happened to some degree because eventually, that led to smartphones and then YouTube. When this area is advancing, we think of a future with special devices in which we don't need space. The entertainment and communication industry will be inside of this medium. And then obviously, every sector of the economy will eventually grow into this new medium. But also, most of these mediums give a lot of agency to individuals to create experiences that they're interested in or build a life and a career.

Another very interesting project that combines physical and digital spaces is *The Wardian Case*. Here we see colorful and futuristic forms placed in Palazzo Reale in Milan. Can you tell that experience?

The Wardian Case is an incredibly site-specific project. We collaborated with a company working for the Royal Palace of Milan's tapestry room. We were asked to create a sculptural piece for that room as a virtual surface. But for us, the virtual is not necessarily digital, mechanical, or electronic. For us, even a fresco, painting, or tapestry is also virtual.

This room has two tapestries from the 18th century, describing a Greek myth. So what we did was that we took pieces of that story and tried a different storytelling medium. VR helps us to convey information. It's not a separate thing; it's part of a long trajectory of the same kind of intentions. That room has such a specific and interesting 2000-year-old story that somehow has managed to travel throughout the years. VR is just one more medium in the long line of other mediums for the story to travel. That's why we'd be creating this big sculpture, which is an object made within this material company. It is a kind of synthetic suede material that can be digitally printed. So we recreated the room and managed to have a reflec-

ya da vitrinlerdeki şeylere bakarlar. Bunu belli bir sırayla yaparsanız bir şeyler öğrenebilirsiniz. Bu sergide pek çok veri ve bilgi içeren 500 yıllık bir tarihe bakıyoruz. En baştan beri VR ile çalışmak istediğimizi biliyorduk. VR çok fazla bilgiyi iletmek için son derece güçlü bir araç çünkü o başlığı taktığınızda size ilgisiz %100 olan bir seyirciyle başbaşasınız, kelimenin tam anlamıyla başka bir şey göremezsiniz.

500 yıllık bir tarih için muhtemelen çok daha büyük bir galeri ve çok daha farklı bir kurulum gerekirdi. Her biri 25 dakikalık dört filmimiz vardı. Eğer hepsini izlerseniz 500 yılın tamamını bitmiş oluyorduk. Bu sergide çevreyle fiziksel temasa geçebiliyordunuz; 1930'lardan kitaplar, tasarım nesneleri, arabalar gibi üç boyutlu objelerle de. Dolayısıyla, insanlara olağanüstü karmaşık miktarda bilgiyi eğlenceli bir şekilde, hikâye anlatıcılığı ve anlatı araçlarıyla aktarıyoruz. Bence bu proje bu mecranın potansiyelini göstermenin benzersiz bir yoluydu.

Dediğin gibi sanal gerçekliği kullandığınızda artık sınırlar ortadan kalkıyor; fiziksel mekânın kapasitesiyle kısıtlı kalmak zorunda değiliz. Tasarım ve hikâye anlatıcılığının dijital teknolojilerle ilişkili olarak geleceğini nasıl görüyorsunuz? Sizce müze benzeri alanların anlamı değişecek mi?

Evet muhtemelen değişecek, ancak bu her kurumun ve şirketin başına geliyor. Eminim portatif kameralar piyasaya ilk çıktığında insanlar "herkes film çekebilirken neden bir daha sinemaya gidelim ki?" gibi şeyler söylemişlerdi. Bu bir dereceye kadar gerçekleşti de çünkü zamanla bu, akıllı telefonlara ve YouTube'a kadar gitti. Bu alan gelişirken bence bizi mekâna ihtiyaç duyacağımız özel cihazların olduğu bir gelecek bekliyor. Eğlence ve iletişim endüstrisi bu mecranın içinde olacak. Ve sonra elbette ekonomideki tüm sektörler eninde sonunda bu mecraaya uyum sağlayacak. Bunun dışında tüm bu mecralar bireylere istedikleri deneyimi yaratmak ya da yaşamlarını ve kariyerlerini inşa etmek için oldukça fazla imkân sağlıyor.

Fiziksel ve dijital mekânı bir araya getiren bir diğer çok ilginç projeniz *The Wardian Case*. Burada Milano'daki Palazzo Reale'nin içine yerleştirilmiş renkli ve fütüristik formlar görüyoruz. Bu deneyimi anlatabilir misiniz?

The Wardian Case oldukça mekâna özgü bir projeydi. Milano Palazzo Reale'nin duvar halılarının bulunduğu odası için çalışan bir şirketle iş birliği yaptık. O oda için sanal bir yüzey olarak heykelsi bir parça oluşturmamız istendi. Ancak bizim için sanal, mutlaka dijital, mekanik veya elektronik değil. Bizim için bir fresk, resim veya duvar halısı da sanaldır.

Bu odada 18. yüzyıldan kalma bir Yunan mitini anlatan iki duvar halısı bulunuyor. Yaptığımız şey, o hikâyeden parçalar alıp farklı bir hikâye anlatım mecrası denemek oldu. Bu odanın uzun yılları katedip bize ulaşmayı başarabilmiş öylesine spesifik ve ilginç, 2000 yıllık bir hikâyesi var ki. VR, hikâyenin aktarılmasını sağlayan uzun bir mecralar silsilesi içinde sadece bir diğer mecradır. Bir malzeme şirketi için bu büyük heykeli yaptık. Bu, dijital baskı yapılabilen bir tür sentetik süet malzeme. Böylece odayı yeniden yarattık ve onun bir yansımasına sahip olmayı başardık. Yüze baktığınızda, aynaya bakıp bakmadığınızı sorgulamanıza neden oluyor. Fakat bu aynada sadece hikâyedeki karakterleri temsil eden sanal nesneleri görebiliyoruz. Bir sanal rehberin, bir avatarın, size hikâyeyi anlattığı bir VR filmi de var.

tion of it. When you see the surface, it makes you ask if you're looking at a mirror, but in this mirror, we can only see the virtual objects representing characters from the story. There is also this VR film where a virtual guide, an avatar, tells you the story.

Your installation and the classical style of the space has an interesting contrast. What kind of reactions did you get there?

Yes, generally, people are very positive about experiencing something like this. This project does not stress you; they are very calm and slow. People often feel sick in VR experiences. Also, the film is only about 5 minutes long, so it's quite short. One of the remarkable qualities of VR is that when someone has committed to putting on the headset, you have their full attention. When you are there, you cannot see anything else. The reactions are usually very positive. There's a big split between people who watch films in VR and those who don't. The people that choose not to use it have very obvious reasons, and some of them might be skeptical of the medium itself or be worried about it.

That is quite understandable when you are experiencing other VR. Generally, VR experiences miss the sense of touch, where the user only sees a space. The installations play an essential role in bringing the material into the VR experience in your work. How do you develop these two sides of your projects?

Yes, it's true. We think this was a natural reaction because most people don't fully comprehend what it involves to make something like a VR headset film. We have been lucky to have more time to dedicate ourselves. Of course, it takes extra time, but we always tried to involve this medium even though it was not specifically asked. We are really interested in finding new ways of transmitting experiences in people and finding different mediums to tell different information.

One of the repetitive concepts of your work is domestic life and finding new possibilities in the interiors. For example, *The Venn Room* exhibition was made in 2019, before pandemics. When we look at these projects, we can see a huge need for such experiences considering the times we needed to stay at home, work from home, be online via Zoom meetings, etc. Many people felt economic injustice when they needed to "live" in their houses. What kind of potential do you see in your past projects concerning pandemics?

Yes, the meaning of house changed in many ways. That's one aspect we have really tackled a lot; the economic differences between people have increased. Most people could not afford to be online, or they did not have enough space, or they did not have an environment that they felt safe. Especially considering VR headsets, you need to feel safe to be blindfolded. This medium is not inclusive, and it sets people apart. That is why we moved away from developing things for VR headsets and started working on projects specifically built to be used directly in a browser on the Internet. We specifically built these spaces to be as light as possible so that even people with old smartphones or a very bad Internet connection could still join these spaces.

We have been doing a lot of speculative work with online, three-dimensional social spaces, like *Second Life*. We realized that we had been spending a lot of time building these high-impact and exclusive virtual experiences during the pandemic. But still, you need to go to a



SPACE POPULAR, THE VENN ROOM, 2019

SPACE POPULAR, THE VENN ROOM, 2019.
FOTOĞRAF PHOTO FREDRIK HELLBERG

Sizin yerleştirmeniz ve mekânın klasik tarzı arasında ilginç bir kontrast var. Orada nasıl geri dönüşler aldınız?

Genel olarak insanlar böyle bir deneyim edinmek konusunda oldukça pozitifler. Bu proje sizi strese sokmaz, oldukça sakin ve yavaştır. İnsanlar VR deneyimlerinde sıklıkla hasta gibi hissederler. Ayrıca film sadece beş dakika kadar sürüyor, oldukça kısa yani. VR'ın en dikkate değer özelliklerinden biri de, biri o başlığı takmaya karar verdiğinde onun tüm ilgisine sahip olmanızdır. Oradayken başka hiçbir şey göremezsiniz. Tepkiler genelde oldukça olumluydu. VR filmini izleyen ve izlemeyenler arasında büyük bir ayrım oluyor, izlememeyi seçenlerin bariz sebepleri var. Ayrıca bazıları da mecraya kuşkulu yaklaşabiliyor veya deneyim hakkında kaygılı olabiliyor.

Başka VR'ları deneyimledilse bu oldukça anlaşılır bir durum. Genelde VR kullanımlarınızda izleyici sadece mekânı görür, dokunma duygusu yoktur. Yerleştirmeleriniz maddi olanı VR deneyimine dahil etmek konusunda önemli bir rol oynuyor. Projelerinizin bu iki tarafını nasıl geliştiriyorsunuz?

Evet, bu doğru. Bunun doğal bir tepki olduğunu düşünüyoruz çünkü çoğu insan VR filmi gibi bir şey yapmanın ne anlama geldiğini tam olarak anlamıyor. Buna kendimizi adanmak adına daha fazla zamanımız olduğu için şanslıyız. Tabii ki bu ekstra zaman alıyor, fakat özellikle istenirse dahi her zaman bu mecraayı işlerimize dahil etmeye çalıştık. İnsanlara deneyimleri aktarmanın yeni yollarını bulmak ve farklı bilgileri anlatmak için farklı mecralar bulmakla çok ilgileniyoruz.

Çalışmalarınızda tekrar eden kavramlardan biri ev içi yaşam ve iç mekânda yeni olasılıklar bulmak. Örneğin *The Venn Room* sergisi 2019'da, pandemiden önce yapılmıştı. Evde kalmak, evden çalışmak, çevrimiçi Zoom toplantılarına katılmak zorunda olduğumuz zamanları düşününce böyle deneyimlere yönelik müthiş bir ihtiyaç olduğunu görüyoruz. Pek çok insan evlerinde “yaşamak” zorunda kalınca ekonomik adaletsizliklerin de farkına vardı. Pandemiye göz önünde bulundurunca geçmiş projelerinizde nasıl bir potansiyel buluyorsunuz?

Evet evin anlamı pek çok açıdan değişti. Kişiler arası ekonomik farklılıklar bunun oldukça kurcaladığımız bir açıydı. Pek çok insan çevrimiçi olmayı maddi açıdan karşılayamıyordu, yeterli veya güvenli hissedebilecekleri bir alana sahip değillerdi. Özellikle VR başlıkları açısından gözlerinizi kapatmak için güvende hissetmeniz gerekli. Bu mecra kapsayıcı değil, insanları ayırıştırıyor. Bu sebeple VR başlıkları için bir şeyler geliştirmekten uzaklaştık ve doğrudan İnternette tarayıcı üzerinden kullanılmaya uygun projeler üzerine çalışmaya başladık. Bu mekânları eski model akıllı telefonları veya İnternet bağlantısı iyi olmayan kişilerin katılabilmesi için özellikle olabildiğince hafif yaptık.

Second Life gibi çevrimiçi, üç boyutlu sosyal mecralarla çok sayıda spekülâtif çalışma yapıyoruz. Pandemi sırasında bu yüksek etkili ve özel sanal deneyimleri oluşturmak için çok zaman harcadığımızı fark ettik. Ama yine de bunları deneyimleyebilmek için bir müze veya galeriye gitmeniz, ya da bir şehirde olmanız gerekiyor. Galeriler için çok sayıda sanal alan

museum or gallery and be in the city to be able to experience it. We built a lot of virtual spaces for galleries; we brought *Freestyle* online... We even built spaces for our friends and family. For example, we celebrated our niece's birthday in a virtual space we designed because it was a lockdown in Spain where you weren't even allowed on the sidewalk. All family members could access with their old laptops, or whatever phones they had, then we could all go with avatars. We built a treasure hunt which ended up with her getting her birthday cake. We could create a meaningful moment for her.

I think that's also affecting the footprints you leave with this project right? Is it decreasing somehow when you're doing lighter things?

Yes, of course. Because these spaces are held on servers, they are very directly measurable. It's actually challenging to find out exactly how big the impact is. It's technically impossible to know. We do get reports from our server providers for the spaces we build. There are statistics on how many people visited the space, but not who visited. Data privacy is a very important issue.

Building a streetlight in a virtual environment actually uses real electricity, which is also really important. Because it's so abstract, we cannot feel the impacts. When you're uploading something online, it feels like “I haven't done anything”. However, there is a server spinning for that work somewhere in the world. It's obviously not comparable to going out and buying a whole truck full of wood or metal and building a house, but it's still very much comparable. Especially in the age of NFTs and Cryptocurrencies... Now, this is even more important to really be aware of; think about how much is really needed and whether it can be used on.

How do you see the future of design in relation to digital technologies? Do you feel the rising tendencies of designers, artists, and architects working more on virtual environments and objects? How the role of design (considering physical objects and spaces) is changing?

There is a lot of skepticism. We are moving to the future too fast. There is a shock in every field and every medium now. The television's invention had the same effect at that time. In the 60s and 80s, there were a lot of talks and books on the dangers of television, but still, it did not slow us down. Now we don't hear anyone talking about the dangers of television.

There is often a healthy skepticism, and in this specific case, it has a lot of similarities with the introduction of the previous mediums, but with some very fundamental differences. A considerable fact is that there are already many economies in this new medium and a lot of speculation, and it's not just from five big broadcasting companies' spectrum. Basically, anyone can try and own something in what's called a metaverse. There are so many sorts of shock level points with this new medium. You have the fact of economic impact and the experiential impact. We often refer back to the Canadian philosopher Marshall McLuhan, who is one of the leaders of establishing core ideas about any kind of popularizing philosophical ideas about new mediums. And we think that his argument on the mirror effect is now more relevant than ever: You cannot move into the future and look into the future simultaneously. You can only move into the future while you're looking back. That determines a lot of thinking on what's possible and depending on how much or little the actual future overlaps with our predictions for what we're ready for.

oluşturduk; *Freestyle*'i çevrimiçi hale getirdik... Arkadaşlarımız ve ailelerimiz için bile mekânlar inşa ettik. Örneğin, yeğenimizin doğum gününü tasarladığımız sanal bir mekânda kutladık çünkü İspanya'da sokağa çıkma yasağı vardı. Tüm aile üyeleri eski dizüstü bilgisayarlarıyla veya telefonlarıyla erişebildi, hepimiz avatarlarla katıldık. Sonu doğum günü pastasına çıkan bir hazine avı yaptık. Onun için anlamlı bir an yaratmış olduk.

Sanırım bu, projenin dünyaya bıraktığı izleri de etkiliyor değil mi? Daha hafif şeyler yaptığınızda karbon salınımı da azalıyor.

Evet elbette. Bu alanlar sunucularda tutuldukları için doğrudan ölçülebilirler. Etkisinin tam olarak ne kadar büyük olduğunu bulmak aslında zor. Teknik olarak bilmek imkânsız. Sunucu sağlayıcılarından inşa ettiğimiz alanlar için rapor alıyoruz. Alanı kaç kişinin ziyaret ettiğine dair istatistikler var, ancak kimin ziyaret ettiğine dair istatistik yok. Veri gizliliği çok önemli bir konu.

Sanal bir ortam için bir sokak ışığı üretmek gerçek elektrik kullanıyor, ki bu da çok önemli bir nokta. Çok soyut olduğu için etkilerini hissetmiyoruz. Çevrimiçi ortama bir şey yüklerken “hiçbir şey yapmadım” gibi hissediyorsunuz. Ancak bunun için dünyanın bir yerinde işleyen bir sunucu var. Elbette bu, dışarı çıkıp bir kamyon dolusu tahta veya metal alıp bir ev inşa etmekle kıyaslanamaz ama aynı zamanda da oldukça kıyaslanabilir. Özellikle NFT'ler ve kripto para çağında... Şimdi bunu farkında olmamız çok daha önemli; gerçekten ne kadarına ihtiyaç olduğu ve kullanılıp kullanılmayacağını düşünmek gerekiyor.

Dijital teknolojilerle bağlantılı olarak tasarımın geleceğini nasıl görüyorsunuz? Tasarımcıların, sanatçıların ve mimarların sanal ortamlar ve nesneler üzerine daha çok çalışmaya yönelik eğilimlerini hissediyor musunuz? Tasarımın rolü (fiziksel nesneler ve mekânlar açısından) nasıl değişiyor?

Çok fazla kuşku var. Geleceğe doğru çok hızlı ilerliyoruz. Artık her alanda ve mecraada bir çok var. Televizyonun icadı da o dönemde aynı etkiyi yaratmıştı. 60'lı ve 80'li yıllarda televizyonun tehlikeleri üzerine çok sayıda söyleşi ve kitap vardı ama bu yine de bizi yavaşlatmadı. Artık kimsenin televizyonun tehlikelerinden bahsettiğini duymuyoruz.

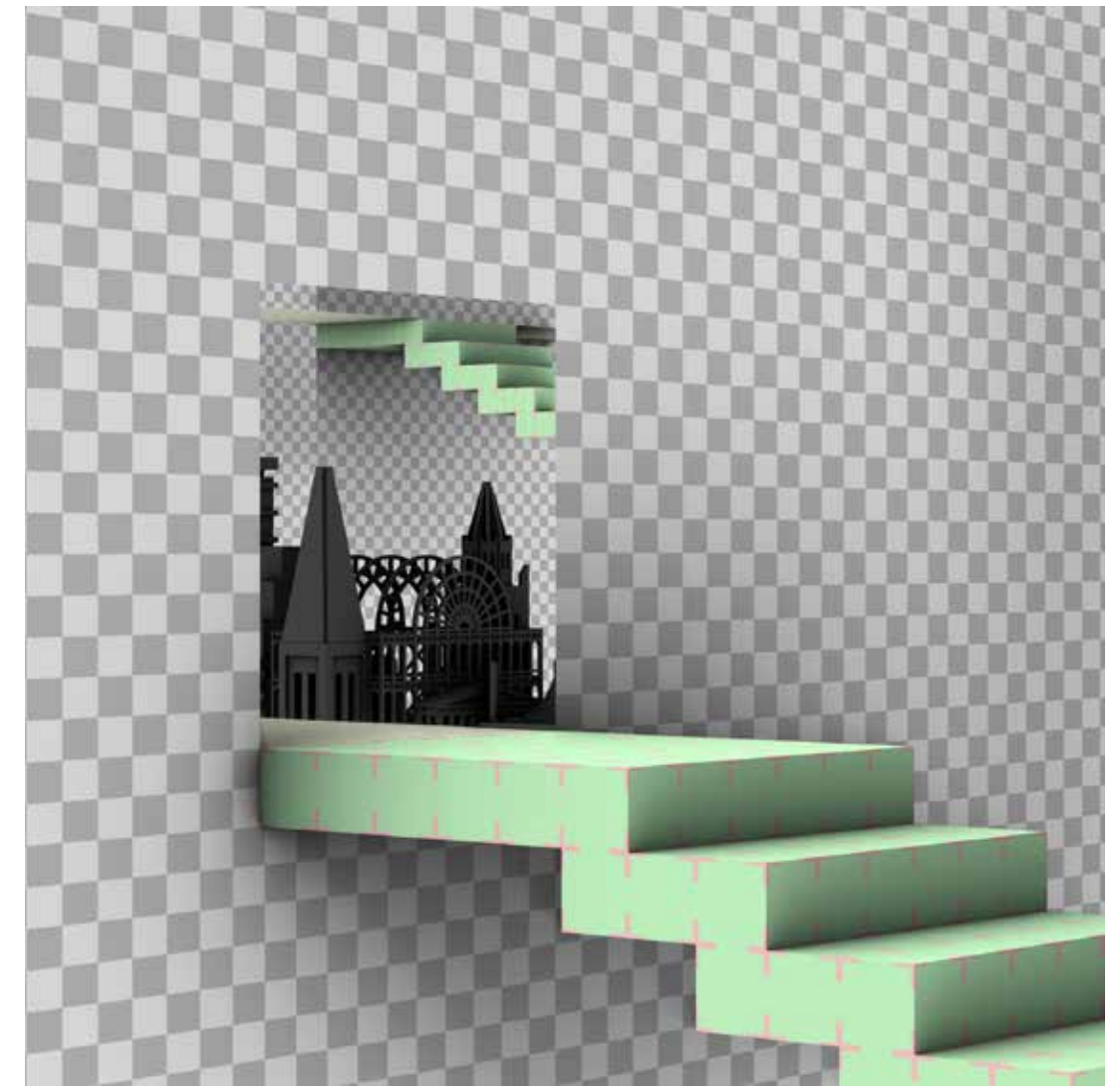
Genellikle sağlıklı bir şüphecilik vardır ve bu spesifik durumun, önceki mecraların ortaya çıkışıyla pek çok benzerliği var, ancak bazı çok temel farklılıkları da var. Önemli bir gerçek şu ki, bu yeni mecraada zaten pek çok ekonomi ve ciddi spekülasyon var ve bu sadece beş büyük yayın şirketinden kaynaklanmıyor. Basitçe, herkes *metaverse* denen şeye sahip olmayı deneyebilir. Bu yeni mecraada çok fazla çeşit çok seviyesi var. Ekonomik ve deneyimsel etki gerçeği ortada. Sık sık, herhangi bir popüler felsefi düşünce hakkında temel nosyonlar tesis etmekte lider olan Kanadalı filozof Marshall McLuhan'a atıfta bulunuyoruz. Ve onun ayna etkisi hakkındaki argümanının şimdi her zamankinden daha belirgin olduğunu düşünüyoruz: Aynı anda hem geleceğe doğru ilerleyip hem de geleceğe bakamazsınız. Geleceğe ancak geriye bakarken ilerleyebilirsiniz. Bu, gerçek geleceğin bizim ne kadarına hazır olduğumuzla ilgili öngörülerimizle ne denli örtüştüğüne bağlı olarak, neyin mümkün olduğu üzerine çok fazla düşünmemizi gerektirir.





SPACE POPULAR, FREESTYLE, 2020.
FOTOĞRAF PHOTO MATTHEW BLUNDERFIELD

SPACE POPULAR, FREESTYLE, 2020.
SANAL SERGİ VIRTUAL EXHIBITION



Tabii ilginç bir nokta, belki daha sadece 3-4 yıl önce birçok insanın VR gibi yeni bir mecra hakkında düşünüyor olmasıydı. Bugün bu pek de böyle değil. Bugün VR, yarın AR ve ardından *metaverse* ve ardından oyunlar var... Tüm bu farklı şeyler birlikte geliyor. Çok-boyutlu bir İnternet haline geliyorlar.

Olası tehlikeleri düşünürsek, karaborsa ve daha pek çok şey için kullanılıyor. Tüm bunlar olduktan sonra İnterneti kullanmanın verimli ve anlamlı bir yolunu bulabildik. Şimdi sadece bunun bu yeni mecra da, İnternetin bu yeni versiyonunda da olmasını umabiliriz.

Kesinlikle! Ve son olarak, mevcut projelerinizden bahseder misiniz? Yakın gelecek için planlarınız neler?

Dünya üzerindeki yerler hakkında nasıl düşünülebilir ve nereden çalışılabilir? Yakın zamanda İspanya'nın Güney'ine, kırsal bir yere taşındık. Burada çok ilginç şeyler oluyor ama sonuçta büyük bir şehir değil. Hep Londra, Bangkok ve şimdi Los Angeles gibi büyük şehirlerde yaşadık. Bu, üzerinde çokça düşündüğümüz güncel bir soru; bizim gibi insanların büyük şehirlere katkıda bulunmayıp, İnternet bağlantısı olduğu sürece başka bir yerde faaliyet göstermeleri mümkün mü?

Projelerimiz hakkında ise, müşterilerimiz için giderek daha çok sanal mimariler oluşturuyoruz. Sanal alanlara ihtiyaç duyan birçok şirket var. Bu yüzden mimari, deneyim tasarımı ve avatarlar geliştiriyoruz.

Üzerinde çalıştığımız bir diğer konu da sanal alanlarda hareket ve altyapı. Sanal ortamlar ve oyunlar tüm altyapılarıyla nasıl ele alınır? Farklı deneyimler ve platformlar arasında nasıl hareket edilebilir? Geçenlerde bu konuda bir manifesto yazdık; sanal ortamlarda ışınlanmayı düşünmenin önemli olduğunu düşünüyoruz. Bu, yaklaşık iki buçuk yıldır üzerinde çalıştığımız bir araştırma projesi olan yaklaşan sergimizle bağlantılı. 29 Haziran 2022'de Londra'da Sir John Soane Müzesi'nde açılacak. Kurmacadaki sanal portalların tarihi ve geleceği hakkında. *Freestyle* gibi. Bu bir araştırma projesi, argümanı yakın gelecekte portalların sanal alanlar arasındaki en önemli tasarım objesi olacağı. Bunlardan milyonlarca olacak ve onları her gün kullanacağız, tıpkı bisiklet, araba, tren veya otobüs hattı gibi fiziksel ulaşım sistemlerini kullandığımız gibi. Bu nedenle, bunların nasıl tasarlanacağını anlamak ve gereksiz hatalar yapmamak için bu proje, bilimkurgu kitaplarından, romanlardan, filmlerden, oyunlardan ve televizyondan, kurmacadaki portalların eksiksiz bir tarihini sunuyor. Son 100 yılda nasıl göründüklerine, nasıl çalışıklarına, anlatıya nasıl uyduklarına, neler yapabildiklerine, onları kimin tasarladığına ve hangi amaçlara yönelik olduklarına bakıyoruz. Şu anda üzerinde çalıştığımız en büyük proje bu.

Ortada birçok başka proje de var; yeni bir sergi için *The Venn Room* ve *Domestic Spaces* adlı projelerimize de devam ediyoruz.

One complex thing that's happening, of course, is that maybe only 3-4 years ago, many people were thinking of a new medium like VR. Today it's not necessarily the case. Today is VR, tomorrow is AR, and then metaverse, and then there's gaming... All of these different things are growing together. It's becoming more like a multi-dimensional Internet.

We are being used for the black market and many other things when considering the possible dangers. Then all those things happened, and we found a productive and meaningful way to use the Internet. Now we can only hope that it also happens with this new version of the Internet in this new medium.

Yes! True. And lastly, what are your current projects? What are your plans for the near future?

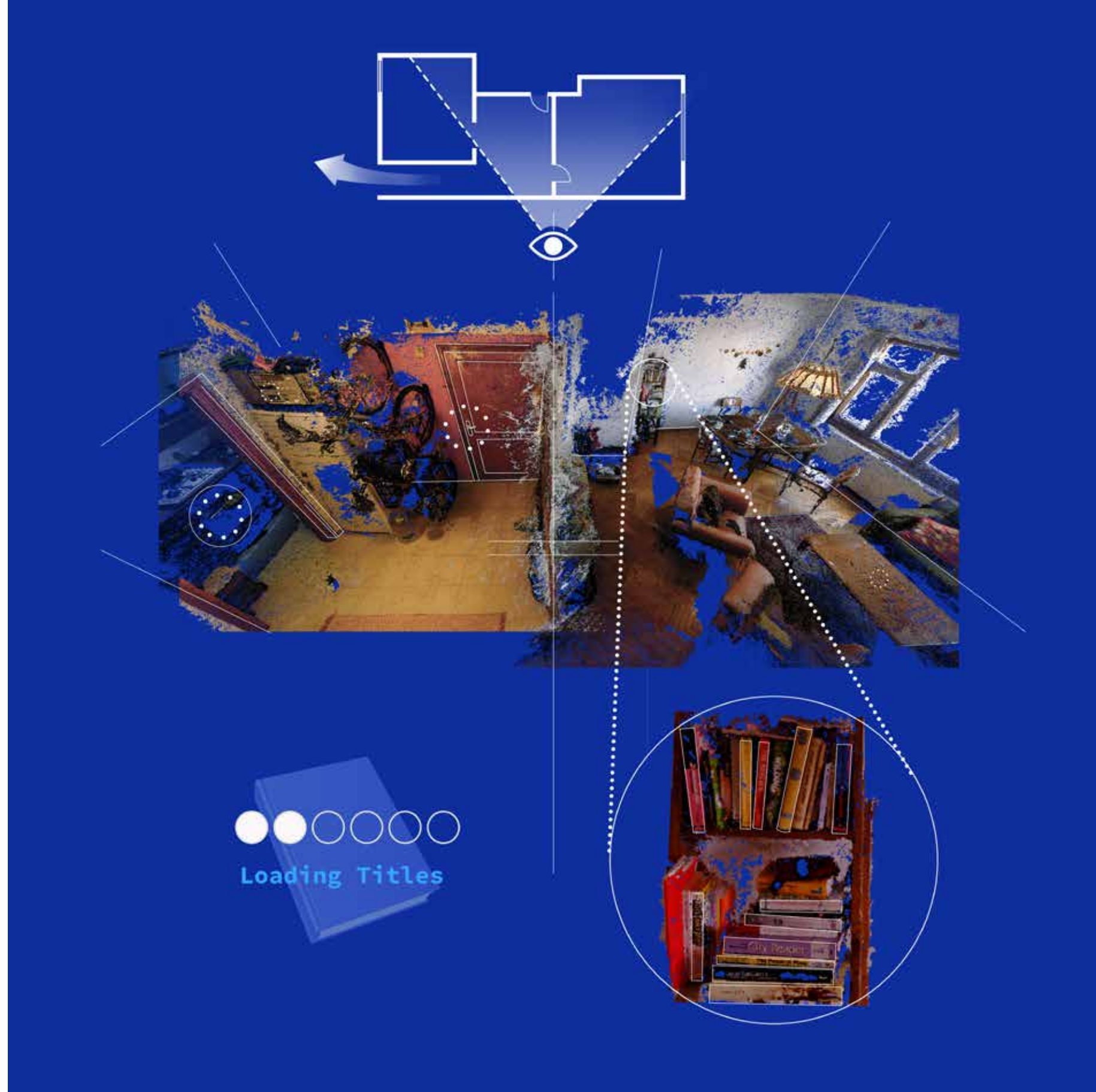
I was thinking a lot about, which relates both to efficient things and large ideas; how to think about places on the Earth and where to work from? We recently relocated to the North of Spain, a very rural area. Many interesting things are happening, but it's not a big city in the end. We have always been based in big cities like London, Bangkok, and now Los Angeles. So this is a current question that we think about a lot; is it possible for people like us to not contribute to the large cities but instead operate somewhere else as long as there is an Internet connection.

About the projects, we are increasingly building commissioned virtual architecture for clients. There are many companies in need of virtual spaces. So we develop architecture, experience design, and avatars.

Another thing that we're working on is movement and infrastructure in virtual spaces. How to consider the whole mentality of virtual environments and games and move between different experiences and platforms. We recently wrote a manifesto on this topic; we think it's important to consider teleporting through virtual environments. That's linked to our upcoming exhibition, a research project we've been working on for about two and a half years already. It will be opening on June 29th, 2022, in London at Sir John Soane Museum. It's about the history and future of virtual portals in fiction. Similar to the *Freestyle*. It's a research project. The argument here is that one of the most important design objects will be portals between virtual spaces in the near future. There will be millions of them, and we will use them every day, just like we might use physical transportation systems, like a bicycle, car, train, or bus line. We will use portals in the same way. So in order to understand how to design them and not make unnecessary mistakes, this project presents a complete history of portals in fiction, from sci-fi books, novels, movies, games, and TV. It will be looking at how they looked in the past 100 years, how they work, how they fit into the narrative, what they can do, who designed them, and for what purposes? That's the biggest project that we're working on at the moment.

There are also many other projects around; we are also continuing our projects called *The Venn Room* and *Domestic Spaces* for a new exhibition.

Evin ve ev mekânının k rat rl   n  yapmak: Fiziksel ve sanal alanda kimlik



Bireylerin kimliklerini, karakterlerini, ke iflerini yansıt kları “ev”, hayatımızın kamusal ve  zel alanı arasında bir diyalog sa larken, onları birbirinden ayıran bir  izgi de  ekebilir. Geli en teknolojilerle birlikte kamusal ve  zel arasındaki bu  izgi bulanıkla abiliyor ve evlerimizin neden artık daha az  zel oldu u, sanal alanların gelece inin ne oldu u ve aynı zamanda kimliklerimizi de tanımlamaya ba layıp ba lamayaca ı gibi farklı sorulara tanık oluyoruz. Ela G k ve Sam Price, “ev” kavramıyla g n m zde daha pop ler hale gelen *metaverse* ve sanal mek n hakkında yazdılar

Yazı Text: Ela G k & Sam Price

The notion of “home”, in which individuals reflect on and project their identities, characters and explorations, provides a dialogue between the public and private domain of our lives, although it can also draw a line that divides them. With developing technologies, this line between the public and private may become blurry and we witness different questions such as whether our homes are becoming less private, what the future of virtual spaces might be and whether they will also begin to define our identities in the same way as physical spaces. Ela G k and Sam Price have written about the metaverse and virtual space, which has become more pressing due to the COVID-19 pandemic, through the concept of “home”

Curating the home, curating the home space: Identity in the physical and the virtual

COVID-19 salgını son iki yıldır çoğumuzu evlerimizle tek eşli bir ilişki içinde yakınlaşmaya zorladı. Bu alanlarla sınırlı olduğumuzdan odalarımızı, mobilyalarımızı ve eşyalarımızı beklenmedik amaçlara uyacak şekilde uyarladık. Hayatlarımızı, ilişkilerimizi, sosyal etkileşimlerimizi, işimizi ve keyfi etkinliklerimizi bu kısıtlı alanlara acilen sıkıştırmaya çalışırken oturma odaları ofise, yatak odaları yoga stüdyosuna, mutfak tezgahları bara dönüştü. Evlerimize yönelik bu kısıtlama, en özel alanlarımızı yeni şekillerde görmemizi sağladı, birdenbire onları her zaman mevcut olan İnternet bağlantılı cihazlarımızdaki kameralar ve mikrofonlar aracılığıyla yeniden görmeye başladık. Hayatlarımız çok daha fazla ev merkezli olmakla kalmadı; evlerimizin görünümü de sürekli olarak dışarıya yansıyor. Uzaktan çalışırken her şeyin normal olduğunun taklidini yapıyoruz.

Zoom ve Microsoft Teams gibi hizmetlerin popülerliklerinde yaşanan patlama, video konferansın her türlü iş ve etkileşimde kullanılabileceğine işaret ederken evlerimizin sosyal, ticari ve öğrenme alanları olarak yeniden çerçevelemesine neden oluyor; uzaktan tanıdığımız arkadaşlar, çok yakın olmadığımız iş arkadaşları ve belki de potansiyel flörtlerimiz evimize sanal olarak giriyorlar. Sosyo-mekânsal paradigma kayması birçok önemli soruyu gündeme getiriyor: Kişisel alanımıza kimlerin girmesine izin vermek istiyoruz? Evlerimizin nasıl algılanmasını istiyoruz? Çevrimiçi mekânlarda mevcudiyetimiz bilerek ya da bilmeden belli bir kürasyondan geçiyor. Öte yandan izleyici kitlemiz de daha az seçici hale geliyor, evimize bakıyor olmak birçok geleneksel olmayan amaca hizmet etmeye başlıyor. Bazıları beyaz duvarların ya da dijital olarak artırılmış arka fonların kamuflajını kullanırken, diğerleri evlerinden bir kesiti, kitaplıklarını, ev dekorasyonu seçkilerini ve ev eşyalarının mahrem, kişiliği belirleyen hallerini paylaşıyor olmayı tercih ediyorlar.

Sanal ortam ve metaverse

Mark Zuckerberg salgının ortasında, yalnızca sosyal medya devi Facebook için yeni bir isim değil, aynı zamanda sosyal medyanın geleceği için yeni bir vizyon olan Meta'yı duyurdu: “Metaverse”. *Metaverse* kavramı zaten bir süredir var olsa da (1) Zuckerberg’in vizyonu, içine alan, somutlaştırılmış bir sosyal deneyim fikri etrafında oluşturulmuş. Ev alanı, “fiziksel evinizin bölümlerinin sanal olarak oluşturulduğu” bir alan olarak temel bir bileşene dönüşüyor. (2) Evlerimizin son derece hassas sanal kopyalarını oluşturmak için araçlar zaten var; fotogrametrik tarama uygulamaları ve sezgisel 3B modelleme programları her zamankinden daha erişilebilir durumda. Bu nedenle, bu sanallaştırılmış fiziksel alanların paylaşımı ve kullanıcının küratörlük rolünün nasıl gelişebileceği ile ilgili sorular acilen sorulmalı. Şimdilik merkezi olmayan, çok platformlu sürükleyici bir deneyim olarak *metaverse*, büyük ölçüde Silikon Vadisi ve teknoloji dergilerinin konusu olmaya devam ediyor. Öte yandan, sosyal medya aracılığıyla yaptığımız gibi, sanal 3B ortamlar ve içerik aracılığıyla sosyal olarak etkileşime girmeye başlayacaksak, evlerimizin bizi yansıtmak ve tanımlamak için kullanılan kilit unsurlardan biri haline geleceği de o kadar da uzak bir ihtimal değil. Bu, günümüzde kullanılan içeriğe aç sosyal medya platformlarının doğasında zaten görülebiliyor. İçerik üretmek için mekânsal sınırlamalar olmaksızın bir tüketim ve üretim döngüsü, kullanıcının aynı zamanda yaratıcı olmasına da olanak tanıyor.

Ev: Mahremiyet ve kimlik

Kendini ifade etmeyi, keşfetmeyi ve yansıtmayı kolaylaştıran ev, bireyin karakterini temsil etmede genellikle sorgulanmayan bir role sahip. Bir orta sınıf kimliği geliştirmede etkili olduğu 19. yüzyılda hanenin inşası “sosyal özlem, maddi rahatlık ve soy” gibi burjuva değerlerini ifade etmenin bir yolu olarak görülüyordu.(3) Birleşik Krallık'ta, kamusal alan ve işyerinde artan güçsüzlük ve yabancılaşıma hissinin bir belirtisi olarak, gelişen geniş işçi sınıfı için 1980'ler eve yeniden odaklanmak demekti.(4) Yakın geçmişe kadar kamusal alan işyerinden kaynaklanan faaliyetler, sorunlar ve ilişkilerin yanı sıra işçi sınıfının çalışma yoluyla kendini tanımlaması için ana forum işlevini görüyordu. İşle özdeşleşme, ancak işyerinden kopma, 20. yüzyılın ortalarında Amerika Birleşik Devletleri'nde benzer bir yeniden merkezlenmeye neden oldu: “Sanayileşme sonrası iş eve geri getirilmiştir ve onu yatak odasına, hatta yatağın kendisine götürür.” (5) Bu bağlamda, teknolojik gelişmelerin ev odağında büyümesine izin verildi. Radyo ve televizyon, kamusal sorunları eve getirdi ve yıkama, yemek pişirme ve temizlik için uygun fiyatlı elektronik cihazlar, kamusal alanda bu servislerin görüldüğü alanlara ve etkileşimlerine olan ihtiyacı ortadan kaldırdı. Belki de bunlar arasında en etkili olanı, iletişim cihazlarının evden çıkmadan sosyal etkileşime izin vermesidir.

Ev, tanıdık, özele ait bir yerden, daha geniş sosyal etkileşimleri destekleyebilecek bir alana taşındı. Aynı zamanda ev, bir bütün olarak toplum için zevki belirlemenin ve kendini temsilin kontrollü keşfedilebileceği bir ortam haline de geldi. Ev alanını kontrol etmek, döşemek ve küratörlüğünü yapmak, yalnızca maddi araçlarla kimliği yansıtmanın değil, aynı zamanda sevdiğimiz idealleri ve değerleri temsil eden bir imaj yaratmanın bir yolu oldu. Bu kürasyon sayesinde ev bir süreç olarak düşünülebilirken, “ideal ev”e ulaşmak asla tamamlanmaz. Fikirler, durumlar ve ilişkiler geliştikçe, ev bu değişikliklere uyum sağlamak için dönüşecektir.

Dijital teknolojiye olan bağımlılığımız arttıkça, kamu ve özel arasındaki sınır daha da kayganlaşıyor; yeni gelişmeler kabul edilen geleneklere meydan okudukça tartışılıyor ve müzakere ediliyor. Telefon, temelde bire bir, doğrudan sosyal etkileşime izin verdi, ancak İnternet üzerinden etkileşimler artık doğrudan, iki yönlü iletişimle sınırlı değil. Bunun yerine sanal etkileşimler, bazıları doğrudan yanıt veren, diğerleri neredeyse hiç etkileşime girmeyen, ancak yalnızca “içerik” tüketen sayısız farklı katılımcıyı içerebilir. Çevrimiçi varlığımızda, eğer istenirse, sınırsız erişilebilir, bu varlık görünür bir şekilde var olabilir. Özellikle sosyal medya profilleri, doğrudan etkileşim gerektirmeden herkes tarafından görülebilen bir anlık görüntü olarak düşünülebilir. Dikkatli bir şekilde gerçekleştirilen küratörlük, yansıtılan imajımızı idealize eder.

Sanallaştırılmış mekân

İletişim teknolojileri, tanıtım kavramını ve şimdi de mahremiyeti gerçek fiziksel alandan ayırdı. Bununla birlikte, fiziksel kamusal ve ticari alanları daha az işgal ettiğimiz sırada, sanal alan da hâlâ fiziksel dünyamıza benzer bir şekilde kurgulanıyor. Yapısal olarak düşünürsek, sanal etkinliğimiz her zaman fiziksel dünyayı tanımlamak için kullanılan dili yansıtacak

Over the past 2 years, the COVID-19 pandemic has forced many of us to become familiar with our homes in an exclusive, unforgiving manner. Confined to these spaces, we have adapted our rooms, furnishings and belongings to fit unexpected purposes. Urgently trying to cram our lives, relationships, social interactions, work and relaxation, into these restricted spaces; living rooms have become offices, bedrooms became yoga studios and kitchen counters substitute pubs. This increased limitation to our homes has made us see our most private spaces in new ways, suddenly we are required to see them through the cameras and microphones on our ever-present Internet connected devices. Not only are our lives far more home-centred, but a view of our homes is projected to the outside. We are feigning normality while operating remotely.

The explosion in popularity of services like Zoom and Microsoft Teams indicates the massive increase in video calling for all sorts of common tasks and interactions, reframing our homes as social, commercial and learning spaces, inviting loose acquaintances, poorly known colleagues and even possible love interests into our homes virtually. This socio-spatial paradigm shift raises important questions: Who do we want to allow a view of our personal spaces? How do we want our homes to be perceived? Online, our presence is already curated, incidentally or highly intentionally, but suddenly our audience has become less selective, and a view into our homes almost mandatory for a range of unconventional purposes. Whilst many have opted for the anonymity of white walls or the camouflage of digitally augmented backgrounds, others allowed us vignettes into their homes, their bookshelves, home décor choices and intimate, character defining belongings.

Virtual Space and the metaverse

Amid the pandemic Mark Zuckerberg announced “Meta”, not only a new name for his social media behemoth, Facebook, but also a new vision for the future of social media: “The Metaverse”. Although the concept of a metaverse already exists and has for a while(1) Zuckerberg’s vision centres around the idea of an immersive, embodied social experience. The home space would act as a core component, a space where “parts of your physical home (are) created virtually”.(2) The tools for creating highly accurate virtual replicas of our homes already exist and are more accessible than ever in the form of photogrammetric scanning apps and intuitive 3D modelling programs. As such, questions about the sharing of these virtualised physical spaces and how the curatorial role of the user might develop must be asked with urgency. For now, the metaverse as a decentralised, multiplatform immersive experience largely remains the chatter of Silicon Valley and tech magazines. However, if we are to start socially interacting through virtual 3D environments and content, in the same ever-present way as we do now through social media, it does not seem wholly infeasible that our homes may become one of the key elements for self-projection and identification. This can already be seen in the nature of the content hungry social media platforms that are used today. A cycle of consumption and production, without spatial limitations for producing content, allows the user to also become the creator.

The home: Privacy and identity

Facilitating self expression, exploration and projection, the home holds an often-unquestioned role in representing an individual’s character. Influential in developing a middle-class identity, the 19th century saw the construction of the household as a way of expressing bourgeois values of “social aspiration, material comfort and lineage”.(3) In the UK, it was the globalisation of the 1980’s that caused a re-centring towards the home for the larger working class, developed a symptom of the growing feeling of powerlessness in, and alienation from, the public realm and workplace.(4) Up until reasonably recently, the public sphere had been the main forum for self-identification for the working class through work, alongside activities, issues and relationships that stemmed from the workplace. Identification with work, but detachment from the workplace, caused a similar re-centring in the United States during the mid-20th century: “Post-industrialization collapses work back into the home and takes it further into the bedroom and into the bed itself”.(5) It is within this context that technologies have allowed a reliance on the home to grow. Radio and television brought public issues into the home and affordable electronic devices for washing, cooking and cleaning removed the need for public facilities and interactions. Perhaps most impactful, communications devices have allowed for social interaction without leaving the home.

The home has moved from a place of familiar, private occupation to a space capable of supporting wider social interactions. Additionally, the home became a setting for controlled exploration of taste and self-representation for society as a whole. Controlling, decorating and curating the home space has become a way of not only projecting identity through material means, but also creating an image of oneself that represents the ideals and values which we hold dear. Through this curation, the home can be considered as a process, while aspiring to the “ideal home” it is never completed. As opinions, situations and relationships develop, the home alters to accommodate these changes.

As our dependence on digital technology grows, the boundary between public and private is further shifting, being contested and negotiated as new developments challenge accepted conventions. The telephone allowed for direct social interaction on a one-to-one basis, but interactions through the internet are no longer limited to direct, two-directional communication. Instead, virtual interactions can involve countless different participants, some responding directly, others barely engaging at all, but simply consuming “content”. Our online presence can, if chosen to, exist in a limitlessly accessible and visible manner. Social media profiles, especially, are a snapshot view, visible to anybody without requiring direct interaction. Careful curation idealises our projected image.

Space, virtualised

Communication technologies have detached the notion of publicity, and now also privacy, from actual physical space. Nevertheless, while we are occupying physical public and commercial spaces less, virtual space has always been conceived analogically to our physical world. Semantically speaking, our virtual activity has always been arranged into “spaces”,

Hayatlarımız çok daha fazla ev merkezli olmakla kalmadı; evlerimizin görünümü de sürekli dışarıya yansıtılıyor. Uzaktan çalışırken normallik taklidi yapıyoruz.



Not only are our lives far more home-centred, but a view of our homes is projected to the outside. We are feigning normality while operating remotely.



“mekânlar” halinde düzenlenmiştir. İlk iPhone’ların tasarımında ikonik olan “ana sayfa” düğmesi, ekranlarımızı yeniden merkezleme yeteneği sunarak, bize hemen “özel” bir alan olarak takvimlerimizde düzgün bir şekilde düzenlenmiş *widget*’lar ve yaklaşan tarihler için hatırlatıcılar sağladı. Ev bilgisayarları ve dizüstü bilgisayarlardaki “masaüstü” de benzer bir rol üstlenmiştir. Ana sayfa düğmesi yok olmuş olsa da (6) iyileştirilebilir, kontrol edilebilir, eve benzeyen bir “ana ekran” kavramı dijital arayüzlerimizde merkezi olmaya devam etmektedir. Yine bir başka mekânsal benzetme olan “sohbet odaları” ve “forumlar”, ağ bağlantılı bilgisayar sistemlerinde var olan ve sosyal etkileşim ve tartışmaya izin veren ilk alanlardan bazılarıydı. Bu sanal mekânlar hızla fiziksel yakınlık şartının aranmadığı paralel fiziksel kamusal alanlara dönüşmüştür, ancak fiziksel mekânda aynı şekilde mümkün olmayan bir şekilde mekândan çıkma seçeneğinin varlığı da unutulmamalıdır.

Sanal alanla ilişki kurma şeklimiz değişiyor. Bunun belki de en açık şekilde yaşandığı alan oyunlar. Oyun arayüzleri yalnızca televizyonlarımızın veya telefonlarımızın düz ekranlarından atırılmış veya tamamen sanal gerçekliklere geçmekle kalmıyor, aynı zamanda *metaverse* benzeri oyunların popülerliği artıyor. Sosyal bağlantıya odaklanan oyunlar, sanal dünyadaki alanları tasarlama ve düzenleme hedefleri ile zaten belirlenmiş durumda. 2003 yılında piyasaya sürülen *Second Life*, oyuncuların avaturlarının işgal etmesi için sanal araziler satın almalarına izin veriyor. Yaklaşık 20 yıl sonra hâlâ aktif olan oyunun *web* sitesi sizi “arkadaş canlısı bir mahallede yaşamaya (...) Belki bir ev sahibi olmaya ya da sadece arkadaşlarınız için bir partiye ev sahipliği yapmaya” davet ediyor.(7) Nintendo’nun sanal dünya tabanlı oyunu *Animal Crossing: New Horizons*, yakın geçmişin bir başarı öyküsüdür. Oyun, dünyanız ve içindeki “eviniz” için öğeler edinme etrafında döner, oyuncu kendi sanal “adasının” yaratıcısı ve küratörüdür. Birçok hayranının COVID-19 salgını sırasında “izolasyon ve başka birçok zorluğun yaşandığı bir zamanda rahatlık ve sosyal bağlantı sağlayabilmesine bağlandıklarını” (8), mükemmel bir kaçış yöntemi olduğu söylenen oyun, sanal ortamın artan cazibesine işaret ediyor.

NFT’ler (*Non-Fungible Tokens*) 2017 *CryptoKitties* oyunu ile popüler hale geldi.(9) Gerçek herhangi bir amacı veya değeri olmayan rastgele öğeler gibi görünseler de, ancak sanal bir dünyanın, meta verinin gelişmesiyle oynadıkları rol daha anlaşılır hale geliyor. Zuckerberg’in *meta* veri deposu, fiziksel alanlarımızın kopyaları ile inşa edilmiştir ve telefonlarımız için 3B tarama uygulamalarının geliştirilmesi, içinde bulunduğumuz ortamların dijitalleştirilmesine ve onları sanal alanda yeniden oluşturmaya olanak tanır. Sanal bir evde, NFT’ler kimliği temsil eden ve sosyal ve kültürel değeri olan fiziksel öğelere benzer birer rol oynayabilir. Sanal evler, fiziksel evlerimizin uzantıları, kimliklerimizin daha ileri projeksiyonları ve gerçekleştirmeleri haline gelebilir ve bu şekilde küratörlüğü yapabilir hale gelebiliriz.

Sanal-fiziksel alanın geleceği

Paralel sanal bir dünyada anlamlı bir şekilde var olacağımız bir toplumu hayal etmek hâlâ akıl almaz veya zor görünse de bu makalede bahsedilen birkaç örnek aksini göstermeye başlar. Henüz ikna olmadıysanız: ABD’de 9-12 yaş arasındaki çocukların üçte ikisi, *metaverse* benzeri çok oyunculu bir çevrimiçi oyun olan *Roblox*’u oynuyor; 2017’de uluslararası lansmanı yapılan *tiktok*, Eylül 2021’de bir milyardan fazla aktif kullanıcıya ulaştı (10); son 7 günde *metaverse* oyunu *Decentraland*’da kullanılan NFT’lerin toplam satış değeri 4,36 milyon dolardı.(11)

Zuckerberg’in kendi evlerimizin sanal bir kopyası etrafında merkezlenen “*Metaverse*” vizyonuna doğru ilerliyorsak, önce şunu sormalıyız: Neden fiziksel alanlarımızın özelliklerini sanal olarak taklit etmeyi seçiyoruz? Potansiyel olarak yalnızca hayal gücümüzle sınırlı olan dijital bir çerçevede, sanal yaratılarımız şimdiye kadar hepimizin bildiğimiz fiziksel dünyaya oldukça benzerdi. Sanal dünyanın sunabileceği özgürlük ve yaratıcılık göz önüne alındığında, bu oldukça şaşırtıcı bir fenomen. Sanal bir ev sahibi olma, hatta uçuşa fikri, fiziği, uzamsal biçimleri ve bağlantıları tamamen yeniden icat edebilecek bir gerçekliğe kıyasla zayıf bir seçim gibi görünüyor.

Bununla birlikte, *metaverse* deneyimi fiziksel dünyamızda temellenecekse, sanal alanlar olarak evlerimiz şüphesiz önemli bir rol oynayacaktır. Fiziksel den sanala geçiş hiçbir şekilde basit olmadığı için onları nasıl oluşturacağımız ve küratörlüğünü yapacağımız sorusu henüz cevaplanmadı. En özel alanlarımızı hangi çözünürlükte ve ne kadar ayrıntıyla temsil edeceğiz? Yatak odası, mutfak veya çalışma odasının oturma veya yemek odasından daha kişisel, samimi bir ortam sağlaması gibi, yarattığımız sanal alanların da ince bir kontrol ve cephe ile renkleneceğini düşünüyoruz. Sana ortamlar tıpkı fiziksel evlerimiz gibi, seçici temsil yoluyla kendimizin idealize edilmiş bir versiyonunu küratörlüğünü yaparak, derinden özel bilgileri yönetebilir veya gizleyebilirler. Fiziksel alan gibi kimliklerimizi tanımlamaya başlayacaklar mı? Bu henüz yaşanmadı, ancak cevapları öğrenmekten çok da uzak olmayabiliriz.

mirroring the language used to define the physical world. Iconic in the design of early iP-hones, the “home” button offered the ability to re-centre our screens, immediately providing us the familiarity of neatly arranged widgets and reminders for upcoming dates in our calendars as a “private” space. The “desktop” on home computers and laptops has always fulfilled a similar role, and even with the apparent demise of the home button(6) the concept of a curatable, controlled and home-like “home-screen” remains at the centre of our digital interfaces. Yet another spatial analogy, “chat-rooms” and “forums” were some of the first spaces that existed on networked computer systems, allowing for social interaction and discussion. These virtual spaces have quickly developed to parallel physical public space, but without the requirement for physical proximity, and with the option to exit the space in a way which is not possible in the same manner in physical space.

The way we engage with virtual space is shifting, maybe most obviously in games. Not only are game interfaces moving from the flat screens of our TVs or phones, to augmented or completely virtual realities, but metaverse-like games are growing in popularity. Games that focus on social connection are already well established, with objectives to design and curate spaces within virtual worlds. Launched in 2003, *Second Life* allows players to buy virtual plots of land for their avatars to occupy. Still active nearly 20 years later, the game’s website invites you to “live in a friendly neighbourhood (...) Perhaps you’ll become a landlord, or just host a party for your friends”.(7) Nintendo’s *Animal Crossing: New Horizons* is a more recent virtual world based success story. The gameplay revolves around obtaining items for your world and “home” within it, the player is a creator and curator of their own virtual “island”. Hailed as a perfect form of escapism during the COVID-19 pandemic, with many of its fans “celebrating its ability to provide comfort and social connection in a time of isolation and struggle” (8), the game hints at the growing appeal of virtual space.

NFTs (Non-Fungible Tokens) were popularised in 2017 game *CryptoKitties*.(9) They might seem like arbitrary items without any real purpose or value, but with the development of a virtual world, the metaverse, their role is becoming clearer. Zuckerberg’s metaverse is built around replicas of our physical spaces and the development of 3D scanning apps for our phones allows for the digitisation of our immediate environments, rendering them in virtual space. In a virtual home, NFTs might play a similar role to physical items, representing identity and having social and cultural value. Virtual homes could become extensions of our physical homes, further projections and realisations of our identities and curated as such.

The future of virtual-physical space

It might still seem inconceivable or far-fetched to imagine a society where we would exist in a parallel virtual world to any meaningful extent, but a number of examples mentioned in this article begin to indicate otherwise. If you are not already convinced: in the USA, two-thirds of children aged between 9-12 play *Roblox*, a metaverse-like multiplayer online game; *tiktok*, launched internationally in 2017, reached over one billion active users in September 2021(10); and in the last 7 days NFTs sold that are used in the metaverse game *Decentraland* had a total value of \$4.36 million.(11)

If we are moving towards Zuckerberg’s vision of the “metaverse”, centred around a virtual replica of our own homes, first we must ask: Why do we choose to mimic aspects of our physical spaces virtually? In a digital framework, potentially only limited by our imaginations, our virtual creations thus far have been remarkably similar to the physical world we all know. This is quite a perplexing phenomenon, given the freedom and creativity the virtual world can offer. The ambition to become a virtual landlord, or even to fly, seems a meek choice in comparison to a reality which could completely reinvent physics, spatial forms and connections.

Nevertheless, if the experience of the metaverse is to be based around our physical world, our homes, as virtual spaces, will undoubtedly play an important role. The question of how we will create and curate them is yet to be answered, as the transition from physical to virtual is by no means simple. At what resolution and in how much detail will we represent our most private spaces? Just as how the bedroom, kitchen or study might provide a more personal, intimate environment than the living or dining room, we suspect that the virtual spaces we create will be tinted with a subtle control and façade. They may moderate or obscure deeply private information, curating an idealised version of ourselves through selective representation, just like our physical homes. Will they also begin to define our identities, in the same way as physical space? This is yet to be seen, but we might not be so far from finding out.

- (1) Ravenscraft, E. (2021). *What Is the Metaverse, Exactly?*. Erişim: www.wired.com/story/what-is-the-metaverse/
- (2) META. (2021). *The Metaverse and How We’ll Build It Together - Connect 2021*. Film. Erişim: about.facebook.com/meta/
- (3) Clarke, A.J. (2021). *The Aesthetics of Social Aspiration. Home Possessions*.
- (4) Clarke, A.J. (2021). *The Aesthetics of Social Aspiration. Home Possessions*.
- (5) Colomina, B. (2018) 24/7 *Bed*. Erişim: <https://work-body-leisure.hetnieuweinstituut.nl/247-bed>
- (6) Gartenburg, C. (2019). *Apple’s now-defunct home button is a reminder that even the best buttons can fail*. Erişim: <https://www.theverge.com/circuitbreaker/2019/2/28/18244645/apple-home-button-user-interface-iphone-7-fake>
- (7) *Second Life*. (2022). Buying Land. www.secondlife.com/land
- (8) Khan, I. (2020). *Why Animal Crossing Is the Game for the Coronavirus Moment*. Erişim: www.nytimes.com/2020/04/07/arts/animal-crossing-covid-coronavirus-popularity-millennials.html
- (9) Kharif, O. (2017). *CryptoKitties Mania Overwhelms Ethereum Network’s Processing*. www.bloomberg.com/news/articles/2017-12-04/cryptokitties-quickly-becomes-most-widely-used-ethereum-app
- (10) Wang, E. (2021). *TikTok hits 1 billion monthly active users globally*. Erişim: www.reuters.com/technology/tiktok-hits-1-billion-monthly-active-users-globally-company-2021-09-27/
- (11) NFT Stats. (2022). Decentraland Statistics. Erişim: www.nft-stats.com/collection/decentraland

- (1) Ravenscraft, E. (2021). *What Is the Metaverse, Exactly?*. Retrieved from www.wired.com/story/what-is-the-metaverse/
- (2) META. (2021). *The Metaverse and How We’ll Build It Together - Connect 2021*. Film. Retrieved from about.facebook.com/meta/
- (3) Clarke, A.J. (2021). *The Aesthetics of Social Aspiration. Home Possessions*.
- (4) Clarke, A.J. (2021). *The Aesthetics of Social Aspiration. Home Possessions*.
- (5) Colomina, B. (2018) 24/7 *Bed*. Retrieved from <https://work-body-leisure.hetnieuweinstituut.nl/247-bed>
- (6) Gartenburg, C. (2019). *Apple’s now-defunct home button is a reminder that even the best buttons can fail*. Retrieved from <https://www.theverge.com/circuitbreaker/2019/2/28/18244645/apple-home-button-user-interface-iphone-7-fake>
- (7) *Second Life*. (2022). Buying Land. www.secondlife.com/land
- (8) Khan, I. (2020). *Why Animal Crossing Is the Game for the Coronavirus Moment*. Retrieved from www.nytimes.com/2020/04/07/arts/animal-crossing-covid-coronavirus-popularity-millennials.html
- (9) Kharif, O. (2017). *CryptoKitties Mania Overwhelms Ethereum Network’s Processing*. www.bloomberg.com/news/articles/2017-12-04/cryptokitties-quickly-becomes-most-widely-used-ethereum-app
- (10) Wang, E. (2021). *TikTok hits 1 billion monthly active users globally*. Retrieved from www.reuters.com/technology/tiktok-hits-1-billion-monthly-active-users-globally-company-2021-09-27/
- (11) NFT Stats. (2022). Decentraland Statistics. Retrieved from www.nft-stats.com/collection/decentraland

“İş” adına “emeğin” otomasyonu: Automation of “labour” for the sake of “work”: Ottonie von Roeder

Hannah Arendt, hayatta kalmak için yapılanlara “emek”, haz almak için yapılanlara iş adını vererek bir ayrım yapar. Ottonie von Roeder’le, emekten kurtulup işe zaman ayırmak için makineleşmeyi kullanmanın yollarını aradığı *Post-Labouratory* adlı projesi üzerine konuştuk

Röportaj Interview: Liana Kuyumcuyan

Hannah Arendt explains the differentiation between labour, as an act to survive, and work, as an act of joy. We talked with Ottonie von Roeder on her project called *Post-Labouratory*, that she searches for ways of using automation in order to get rid of labour, and have time for work



OTTONIE VON ROEDER, 2018 VİYANA TASARIM HAFTASINDAN.
FOTOĞRAF PHILIPP PODESSER, KOLLEKTIV FISCHKA, VİYANA TASARIM HAFTASI İZNİYLE
OTTONIE VON ROEDER, IDRY MEETS POST-LABOURATORY, FROM VIENNA DESIGN WEEK 2018.
PHOTO PHILIPP PODESSER, KOLLEKTIV FISCHKA, COURTESY OF VIENNA DESIGN WEEK

Derginin dijital teknolojiler ve tasarım teması üzerine çalışırken, aklıma hemen, 4. İstanbul Tasarım Bienali’nde gördüğüm *Post-Labouratory* projesi geldi. Bu projeyi ilk defa 2017 yılında Design Academy Eindhoven’da sunmuşsun. Bize çıkış noktandan ve sonrasındaki araştırmalarından bahsedebilir misin?

İnsanların günlük hayatlarında yaptıkları şeyler çok ilgimi çekiyor. Kendi çalışmalarını hakkında neler düşündükleri üzerine düşünmek beni her zaman heyecanlandıran bir şey. Dolayısıyla, projeye öncelikle iş, emek ve emeğin geleceği üzerine genel bir araştırma yaparak başladım. Buradan makineleşme konusuna vardım, sonrasında ise işin felsefesine ve emek ile iş arasındaki ayrım konusunun derinliklerine daldım. Bu da bana şu soruyu sordurttu: Neden emek alanındaki otomasyonun veya teknolojik gelişmelerin büyük kısmını kendimizi istihdam ve ücretli işgücünden özgür kılmak için kullanmıyoruz?

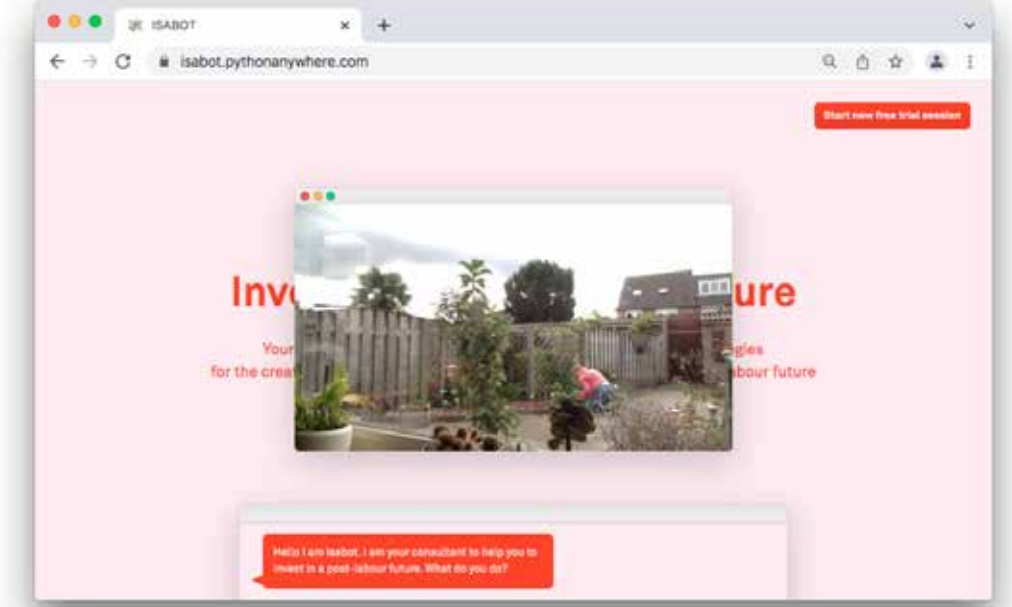
İlk çalışmada üç robot vardı, bu robotların değiştiği çalışma alanlarını nasıl seçtin? Bu da son derece sezgisel oldu. Çalışmalarım süresince robotlar geliştirmeye başladım. Alanları belirlemek için, kendi günlük yaşamımla ya da rutinlerimle hangi mesleklerin keşiştiğine bakmaya başladım. Ufak tefek stajlar yaptım: Önce hastane, sonra kuaför salonlarına ziyaretlerim oldu. Bu konuda çalışmak isteyen üç kişiyle tanıştım. İşte bu önemli bir noktaydı; yani bu projeye dahil olmak isteyen kişiler bulmak. Benim için geçerli bir neden daha vardı; ben bir tasarımcı olarak bir yazılım değil, gözle görülen, elle tutulan bir şey yaratmak istiyordum. İlk bakışta anlaşılması mümkün bir şey oluşturabileceğim bu üç mesleği seçmemin bir nedeninin de bu olduğunu düşünüyorum.

Bu teknik nesneleri inşa etmeden önce bu konuda hiç tecrüben var mıydı?

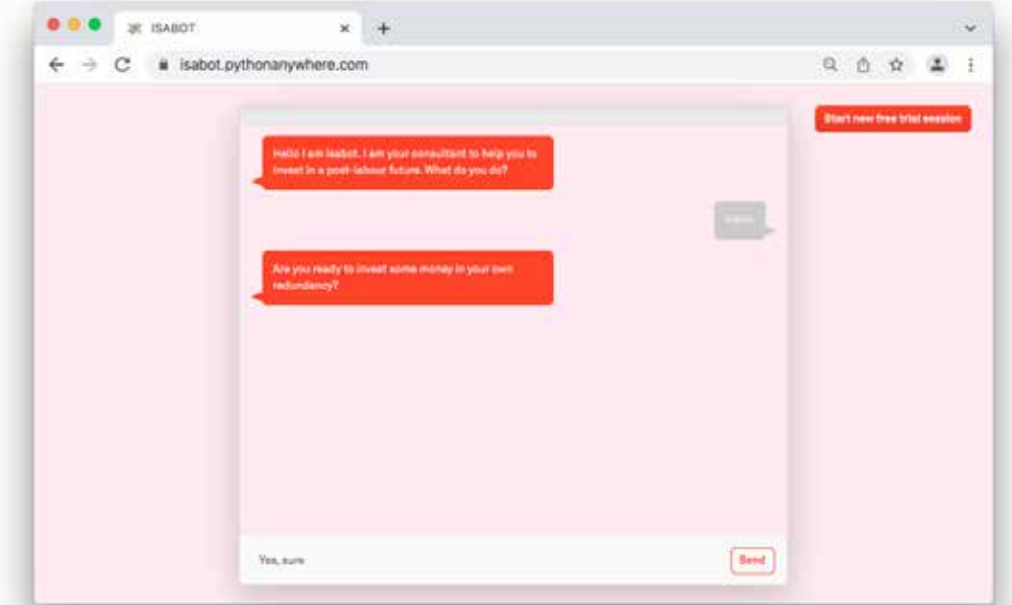
Ben tam bir düşük teknoloji insanıyım. Bu robotların böyle görünmesinin bir nedeni de bu. Bu projeye kadar bu tür bir teknoloji ya da yazılım kullanmaktan kaçınmayı hep başarmıştım. Ancak projenin ilerleyen safhalarında artık zorundaydım. Arduino programlama platformuna girmemi sağlayan bir destek buldum ve robotları mekanik olarak yaptım. Bunların öğrenmesi hayli kolay şeyler olduğunu görmek çok şaşırtıcıydı. Bu konuda pratik bilgi sağlayan yayınlar izleyerek ve insanlardan yardım isteyerek kendi kendinize öğrenebiliyorsunuz.

Kol gücüne dayalı emek işi projenin ana konusu, otomasyonun kültürel ve sosyal değişimi ne kadar hızlı etkilediğini eleştiriyorsun. Bu konu üzerine çalışmaya beş yıl önce başladığını düşünerek; dijitalleşmeyle ilgili olarak güncel tasarım alanını nasıl buluyorsun?

Bana göre burada iki husus mevcut: Biri, tasarımda, özellikle grafik tasarım, *web* sayfası geliştirme ve üç boyutlu modelleme söz konusu olduğunda halihazırda otomatikleşmiş çok sayıda iş mevcut. İkinci husus da şu -ki, bu daha çok tasarımın sanatsal kısmında gördüğüm



OTTONIE VON ROEDER, ISABOT, INVEST IN A POST-LABOUR FUTURE 2021



While developing the magazine's concept with the theme of digital technologies and design, I directly remembered your project *Post-Labouratory*, which I saw at the 4th Istanbul Design Biennale. You first developed the project at Design Academy Eindhoven in 2017. Can you tell us your starting point and further research?

I am very interested in what other people are doing in their everyday life. This is something that always thrills me to think about what they're thinking about their own work. So I started the project just on general research on work, labour, and the future of labour. That's how I reached the topic of automation, and then I dived more into philosophy and the differentiation between labour and work. That brought me to my position to question: Why don't we use automation of labour and technological development in order to free ourselves from employment or paid labour?

There were three robots in the beginning, how did you select the working fields?

That was also very intuitive. I started developing robots during my studies. To select the fields, I started to look around which jobs crossed my daily life or my routines. So I started with some very small internships; I visited the hospital and then the haircutter. I met these three people that were also willing to collaborate, so that was also an important point; to have actors that would like to be involved in this process. Another reason was also for me: as a designer, I wanted to create something visible and tangible, not software. I think that's why I also chose these three professions where I could create something that would be understandable from first sight.

Did you have experience before on building such technical objects?

I am a very low-tech person. That's also one reason why these robots look the way they look. Until this project, I always managed to avoid using such technology or software. However, it was no longer unavoidable in the later stages. I found some support to get into the Arduino and build the robots mechanically. It was very surprising to see that these things are very easy to get into, and you can learn them by yourself by watching tutorials and asking people for help.

Labour and work is the main topic of the project, and you criticize how rapid automation affected cultural and social change. It has been five years since you started working on this topic; how do you see the current design field in relation to digitalization?

I think there are two points: One is that there are already many tasks in design that are already automated, especially when it comes to graphic design, website development, and the development of 3D models. Moreover, the second point is that I also see more in the artistic part of the design - I have the feeling that artists and designers use more digital tools for aesthetical concerns, like machine learning. It allows you to question our profession, position, and role in the world. I think the pandemic has a lot to do with it.



Neden emek alanındaki otomasyonun veya teknolojik gelişmelerin büyük kısmını kendimizi istihdam ve ücretli işgücünden özgür kılmak için kullanmıyoruz?

bir şey- sanatçılar ve tasarımcılar, sözelimi *machine learning* gibi dijital araçları daha çok estetik kaygılarla kullanıyorlar. Bu mesleğimizi, konumumuzu, dünyadaki rolümüzü sorgulamaya olanak veriyor. Pandeminin bununla çok ilgisi olduğunu düşünüyorum.

Evet, pandeminin başında pek çok müze ve galeri *online* oldu. Bu geçiş fiziki deneyimin ortadan kalkmasıyla sonuçlandı. Ve tüm bu değişim sabitlendi. Peki 4. İstanbul Tasarım Bienali'ne dönecek olursak, projeni bu etkinlik için geliştirdin ve seriye bir robot daha ekledin. Bana göre çok ilginç bir kültürel detayı, çay içme konusunu ele aldın. İstanbul için bu konsepti nasıl geliştirdin?

İstanbul'a ön araştırma için sadece bir seyahat gerçekleştirdim, bir sonraki seyahatte robotu yapmaya koyulmuştum bile. Araştırma gezimde İstanbul'da zaman geçirdim, ihtiyaca yönelik bir şeyler arıyordum. Birçok pazar yerini, farklı sokakları, elektronik eşya ve alet edevat satan dükkânları dolaştım. Çok ilham vericiydi. Ve bu zaman zarfında bol bol çay içtim. Ne zaman biriyle buluşsam ya da mola versem çay içiyorduk. Toplumsal emeğin otomasyonu nasıl görünürdü, bunu merak ediyordum. Bence, çayı yapanların toplumsal bir rolü var. Gerçek anlamda çay üretmenin, kol gücüyle yapılan işinden daha farklı bir şey bu. O muhitte bağlayıcı bir rol üstlenmiş oluyorlar. İnsanları tanıyor, o bölgede bir nevi güvenlik görevlisi işlevi görüyorlar.

Çalıştığın mekân erkek ağırlıklı bir ortamdı; böyle bir yerde çalışırken neler gözlemledin?

Bunun hakkında İstanbullularla pek çok konuşmam oldu; bana siyasi bakış açısını da anlattılar. Fakat ben siyasi meselelere odaklanmak istemedim; benim ana odak noktam emektir. Çayı hazırlayan kişiyle bire bir ilişki kurma şansınızın daha yüksek olduğu küçük çay ocaklarında daha çok zaman geçirdim. Başlangıçta asla yüzde yüz rahat hissetmiyordum. Çay ocaklarında hep bir sürü erkek oturuyordu. Dış kısmında, sokakta da oturabilen küçük çayevlerini tercih ettim.

Robota gelen tepkiler nasıldı? Günlük sohbetler üzerinde nasıl bir etkisi oluyordu? En büyük engel benim Türkçe bilmememdi, bunun benim için bir sınır olduğunu hissettim. Projeme Hollanda'da başladığım zaman, en azından biraz olsun Felemenkçe bilmem önemli bir avantaj sağlamıştı, yani kimi zaman İngilizce, kimi zaman da Felemenkçe konuşmak çok daha kolay oluyordu. Emek ya da emeğin geleceği, üzerine konuşulması hayli şahsi bir konu olduğu için İstanbul'da hep bir tercümana ihtiyacım oldu. Tercüme çok iyiydi, ancak aynı enerjiyi vermediğini hissedebiliyordum. Projeniz için araştırma yaparken insanlarla doğrudan konuşmanız önemli diye düşünüyorum. Dolayısıyla benim için bir dil bariyeri vardı, bu aynı zamanda işi zorlu ve kamçılayıcı kılan bir şeydi. Çay yapan kişilerle yaptığım görüşmelerde onlara robot hakkındaki fikirlerini sordum, fakat robotun onlardaki karşılığının nasıl olduğundan hiç tamamen emin olamadım.

Teknolojideki hızlı gelişmeler gündelik hayat alışkanlıklarımızı ve netice itibarıyla çalışma tarzımızı şekillendiriyor. Dijital teknolojiler ve *machine learning* artık geleceğe ilişkin bir spekülasyon olmaktan çıktı. Siz kendinizi bir tasarımcı olarak nasıl konumlandırıyorsunuz?

İnsan işçilerin geleceği hakkında spekülasyonlar her zaman vardır; ben ileride artık işçilere ihtiyaç olmayacağını düşünmüyorum. Makine geliştirmek yerine çok düşük bir ücret karşılığı o işi yapacak birini bulmanın daha kolay olduğu komplike işler her zaman mevcut. Ancak bu aynı zamanda işçi haklarına da dayanıyor, yani gözlemlerime göre, ne zaman işçi hakları yükselişe geçse, hep teknolojik gelişmelerde bir ilerleme ortaya çıkıyor. Çünkü belli bir noktadan sonra, işçilere yaptıkları iş karşılığında gerçekten almaları gereken ücreti ödemektense yeni teknoloji geliştirmek daha ucuza mal oluyor. Bana göre önemli olan bunu bir tehdit olarak görmemek ve küresel bir toplum olarak, bunu kendi yararımıza göre nasıl kullanabileceğimizi düşünmemiz gerekiyor. Nasıl çalışmak istiyoruz? Ne tür faaliyetler gerçekleştirmek istiyoruz? Elbette bu toplumsal bir mesele, fakat aynı zamanda bireysel de bir mesele. Çünkü ben bunun ne şekilde çalışmak istediğinize veya ne yapmak istediğinize bağlı olarak çok farklı görünebileceğini düşünüyorum.

Why don't we use automation of labour and technological development in order to free ourselves from employment or paid labour?

Yes, especially a lot of museums and galleries went online. This transition ends up with the loss of tangible experiences. And pandemics are fastening all this change. So, if we come to the 4th Istanbul Design Biennale, you developed your project for the event and added another robot to your series. I think you tackled a very interesting cultural delicacy, tea drinking. How did you develop this concept in Istanbul? I just went on one research trip to Istanbul, and the next trip was already for building the robot. I spent time in Istanbul on my research trip, and I looked into materiality. I visited many markets, different streets, electronic and tool shops. That was very inspiring. I also spend a lot of time drinking tea. We were drinking tea every time I met someone or for taking a break. I was curious about what the automation of social labour could look like. For me, the tea maker has a social role. From a societal point of view it is maybe even more important than the actual manual labour of producing tea. They have a connecting role in the neighborhood. They know the people and act as security guards in the area.

The place you worked was a highly male environment; what were your observations while working in such a place?

There were many discussions with people from Istanbul about this; they also explained to me the political aspect. But I didn't want to focus on political issues; my main focus was the labour aspect. I spent more time in smaller tea shops, where you can have more one-to-one connections to the tea maker. I certainly didn't feel a hundred percent comfortable at the beginning. Always a lot of men sitting in tea shops. I preferred small tea shops where you could sit outside, on the street.

What were the reactions to the robot? How did it affect the daily conversations? The main obstacle was that I didn't speak Turkish, and I felt that this was a boundary for me. When I first started my project in the Netherlands, a significant advantage for me was that I spoke at least some Dutch, so it was much easier to communicate in English and, in some cases, in Dutch. Because the discussion on labour or the future of labour is quite a personal topic to discuss, in Istanbul, I always had help from a translator, which was great, but I could feel that it's not the same energy. I think it's important to talk to people directly when you do research for your project. So there was this language barrier, and for me, that was also the reason why it was challenging. I interviewed the tea makers for their ideas about the robot, but their reaction to it was never hundred percent clear to me.

The rapid development of technologies is shaping our everyday life habits, and eventually, our way of working. Digital technologies and machine learning are not speculations for the future anymore. How do you position yourself as a designer?

There are always speculations about the future of human workers; I don't think that there will be no need for workers anymore. There are always very complex tasks where it is easier to find someone who is paid very little instead of developing a machine. But it also depends on workers' rights, so I think as soon as workers' rights rise, there's always a push in technological development. Because after a certain point, it becomes cheaper to develop new technology than to pay workers what they actually should get for the work they're doing. What is important for me is that we don't see it as a threat, but we use it as an opportunity to question ourselves as a global society; how we want to use this as humans for our own advantage. How do we want to work? What kind of activities do we want to perform? Of course, this is a societal question, but it's also a personal question. Because I think this can look very different depending on how you want to work and what you would like to do.

I'm also curious about your research process about labour in general. In the end, you were producing some robots, and labour itself is also like machine practice in some cases. When working in a factory, these repetitive movements and human acts start to seem like machine movements. Now we have started to think machines can even do creative work. So I'm thinking when you were doing your research, how did you combine the idea of labour, worker rights, politics, and digitization. What were your findings when you were doing this research?

Bence sanatçılar ve tasarımcılar estetik kaygılarla *machine learning* gibi daha dijital araçlar kullanıyorlar. Bu mesleğimizi, konumumuzu ve dünyada üstlendiğimiz rolü sorgulamamıza olanak sağlıyor.

I feel that artists and designers use more digital tools for aesthetical concerns, like machine learning. It allows you to question our profession, position, and role in the world.

Genel olarak emek üzerine yaptığın araştırma sürecini de merak ediyorum. Sonuç olarak birtakım robotlar imal ettin ve emeğin kendisi de bazı durumlarda makineleşebiliyor. Bir fabrikada çalışırken tekrar eden insan hareketleri makine hareketlerine benzemeye başlıyor. Artık makinelerin yaratıcı işler de yapabileceğini görmeye başladık. Benim de aklıma araştırmanı yaparken emek fikrini işçi haklarıyla, siyasetle ve dijitalleşmeyle nasıl birleştirdiğin sorusu geliyor. Bu araştırmayı yaparken ulaştığın bulgular neler oldu?

Literatür araştırması yaparken benim için oldukça aydınlatıcı olan iki çıkış noktası oldu: Birincisi Hannah Arendt'in emek ve iş arasında yaptığı ayrımı. Arendt emeği dıştan gelen bir motivasyonla yapılan bir faaliyet olarak tanımlar, yani gerçekten yapmayı istediğiniz bir şey değil, biri sizden bunu yapmanızı beklediği için, ya da yaşamınızı sürdürmek, gelir elde etmek amacıyla yaptığınız şeydir. Diğer taraftan iş, içten gelen bir motivasyonla yapılan faaliyettir, yani gerçekten yapmaktan zevk aldığınız ya da yaratıcılıkla, toplumsal bağ kurmakla, zanaatkârlıkla bağlantısı olan bir şeydir. Dolayısıyla benim sorum da şu oldu: Otomasyondan, emekten kurtulup işe zaman ayırmak için faydalansaydık nasıl olurdu? Bu benim aynı zamanda robot yaparken ve insanlarla bu konu üstüne konuşurken farkına vardığım bir şey. Bence bu, "eğlenceli olmayan" şeklinde tanımlanabilecek belirli faaliyetleri otomatikleştirmekle ilgili değil. Ben bunu daha ziyade bir faaliyetin etrafını saran koşullarla ilgili olarak anlıyorum. Bir örnek vermek gerekirse; yaptığım ilk üç robottan birini bir postacıyla beraber yapmıştım. Bu kadının yaptığı işin belli yönlerinden şahsen hoşlandığı çok açıktı; etrafta dolaşmaktan, kendi muhitinde bulunmaktan ve insanlarla tanışmaktan gerçekten keyif alıyordu. İş olmasa hayatının nasıl olacağını düşündüğünde, yaşlılara bakacağını ve onların köpeklerini gezdirmeye çıkacağını hayal ediyordu. Görüldüğü gibi, temelde yaptığı şey işinin yerine hemen daha sosyal bir aktiviteyi koymaktı.

Bu çok ilginç bir bulgu. Şimdilerde ilgilendiğin projeler neler? Yakın gelecek için planların nedir?

Şu anda üzerinde çalıştığım, Macaristan Ensitüsü'nün Bilgisayar Bilimleri bölümüyle yürüttüğüm bir projem var. Eylül ayında Macaristan'da geçirdiğim *residency* (sanatçı programı) sırasında başladı. Başka robot kolları üreten bir robot kol yerleştirilmesi üzerinde çalışıyoruz; projenin sanatsal bir bakış açısı var. Amacım "Yaratıcılık otomatikleştirilse ne olurdu?" sorusunu tartışmak. Bir diğer projem ise, kaynakların tüketilmesini önlemek için bir strateji ve tasarım olarak ret üzerine. İklim kriziyle ilgili olarak tasarım alanını sorgulamak suretiyle ekonomik sistemimizi sorguluyorum.

There was one starting point which was quite enlightening for me during my literature research: First was the differentiation Hannah Arendt makes between labour and work. She describes labour as an activity that you do out of an extrinsic motivation, so it's not something you really want to do, but you do it because someone expects you to do it or you do it for your income in order to survive. Work on the other hand, is an activity you do out of an intrinsic motivation, so it's something you really enjoy to do, or it's connected to creativity, or social connectedness, or craftsmanship... So, my question was, what if we could use automation in order to get rid of labour and have time for work instead? That's also something I realized during the making of the robots, and the discussion with people. For me it's less about automating specific activities that can be described as "not fun". I realize that it's more about the conditions around an activity. Just to give an example; one of the three first robots I made was with a post deliverer. For her it was very clear that she personally likes certain aspects of her work; she really enjoys walking around, being in her neighborhood and meeting people. So when she imagined what her life would look like without employment, she imagined that she would take care of old people and would walk with their dogs. So she basically just exchanged her employment and the connected activities with something more social.

That is a very interesting finding. What are your current projects? What are your plans for the near future?

One project I'm currently working on is with SZTAKI - The Hungarian Institute for Computer Science and Control; it started with a residency I did there together with the Goethe-Institut Budapest in September, and we're working on an installation on a robot arm creating new robot arms; it has an artistic point of view. I aim to discuss the question of "what if creativity could be automated?". And my other project is on refusal as a strategy for design to prevent the extraction of resources. I'm questioning our economic system and the design field regarding the climate crisis.



Yaratıcı girişimlerin odağında bilgisayar oyunları ve Machinima

Computer games in focus for creative enterprises and Machinima

Yazı Text: Ahmet Rüstem Ekici

Kullanıcının tüketiciden üreticiye dönüşmesindeki en iyi örneklerden olan *Machinima*’nın günümüzdeki yerine oyun, film gibi farklı üretim endüstrileri üzerinden şahit oluyoruz. Ahmet Rüstem Ekici, *Machinima* kavramını tarihi eskilere dayanan “oyun” ve rolü zamanla değişen “oyuncu” üzerinden yazdı

We witness the importance of *Machinima*, which is one of the best examples of the user’s transformation from consumer to producer through different production industries such as games and movies. Ahmet Rüstem Ekici wrote about the concept of *Machinima* based on the historical “game” and the “player” whose role changes over time

Machinima; oyun, oyun motorları, kamera, mod, eklentiler yardımıyla oyunlarda yer alan karakter, dekor, mekân, efekt ve ortam kullanılarak üretilen kısa videolara ve filmlere verilen bir isim. Makine ile sinema kelimelerinin birleşiminden ortaya çıkan bu kelime, beraberinde hızla büyüyen oyun sektörüyle iç içe yeni bir sanat üretme biçimi yaratıyor.

Oyun kelimesi, etimolojik kökeni itibariyle bizleri yazılı tarih öncesi dönemlere kadar götürebilir. Rekabet içeren, eğlence diyebileceğimiz ve ritüele de varan pratiklerle bugünlere ulaşan nice oyunlardan bahsetmemiz mümkün. Günümüzde ise dijital oyunların artan kapasiteleri ile çoklu oyuncu deneyimleri yaşıyor, hatta turnuvalar, fuarlar düzenliyoruz.

1950’lerde ilk bilgisayar oyunu örnekleri şimdiki süreçlerden farklı olarak çoğunlukla gerçek hayatta yaşadığımız çeşitli rekabet deneyimlerinin kopyası olarak tasarlanıyordu. Henüz hayatımızın bir parçası haline gelmemiş simülasyonlar, 1980’li yıllardan itibaren artık evlere girerek, artan oyun çeşitliliğinin katkılarıyla hayatımızın bir parçasına dönüştü. Ancak boş zaman aktivitesi gibi tanımlanan ve algılanan oynama süreçleri, oyuncu dediğimiz bireylere sadece tüketici gözüyle bakmamıza neden olmuştü. Oysa giderek gelişen oyunların kurgularında sadece bir görev tamamlama veya rekabet unsuru değil, hikâye anlatıcılığı ile deneyime odaklanan yeni diller oluşmaya başladı. Başka bir deyişle; video, bilgisayar, konsol oyunu olarak çeşitli adlandırmalarla karşımıza çıkan ve kontrolcüsü olduğumuz deneyimler giderek daha fazla anlatı kurgusuyla bizleri hikâyenin bir parçası haline getirdi.

Bunlarla beraber oyuncunun konumunun değişiminden de bahsetmek gerek. Nitekim oyun motorlarının gelişmesi sayesinde tüketici olarak algıladığımız oyuncu, önce izleyici pozisyonundaydı. Sonra ise oyuna müdahaleleri ve oyun esnasında görüntüleri kaydetme yetenekleriyle beraber üretici konumuna geçtiler.

İşte tam da böyle bir perspektif üzerinden *Machinima* ortaya çıktı. Future Cinema konuşmalarında ve yazılarında Ron Burnett *Machinima*’yı; kullanıcının tüketiciden üreticiye dönüşmesindeki en iyi örneklerden biri olarak tanımlıyor. Yani *Machinima*’lar oyunların basit tüketim araçları ve boş zaman aktivitesi olduğu fikrini alt üst eden bir yerde konumlanıyor.

Öte yandan, gerçeğinden neredeyse ayırt edemediğimiz görüntülerin oluşması ile oyunların sinema ile olan ilişkisi yadsınamaz hale geldi. Popülerleşmiş ve hatta geniş hayran kitlesi edinmiş oyunların sinema filmlerinin çekildiği, ya da gişe rekorlara imza atmış bir filmin oyununun piyasaya sürüldüğüne dair birçok örnek bulabiliriz. Senaryo, karakter, kostüm, dekor, görsel efektler, mekân, ses, prodüksiyon tasarımı gibi disiplinleri bir araya getiren oyunların tasarlanması ile bir film çekilmesi arasında pek fark yoktur. Hideo Kojima tarafından kurgulanmış *Death Stranding* oyunu bu duruma verilecek en güçlü örneklerden biri olabilir. Kimi eleştirmenler tarafından hâlâ övgü bahsedilen ve aynı zamanda sinemanın ötesine uzanan bir oyun olarak tanımlandığının da altını çizelim.

İlk *Machinima* örneği ise United Ranger isimli klan tarafından, 1996 yılında *Quake* oyunu ile yapılmış, 1 dakika 36 saniyelik *Diary of a Camper* videosu ile ortaya çıkıyor. Ardından *Halo* oyunu ile yaratılan *Red vs Blue*, *Machinima* ismini bulan Hugh Hancock & Anthony Bailey tarafından oluşturuluyor. Oyunlar, klanlar ve hayran kültürü ile izlenme sayısı artan bu video serileri oyuncuları kendi oyunlarının mod kısımlarını kullanarak birer yönetmene, senarist veya yapımcıya dönüştürerek çoğaltıyor. 2005 yılında geldiğimizde *Machinima* üretiminin bir aktivizm biçimine dönüştüğünü görürüz. Alex Chan *The Movies* simülasyonunu kullanarak *Fransız Demokrasisi* adlı ırk çatışmalarını işleyen bir *Machinima* hazırlar. Bu yapım, oyun filmlerinin makro siyasete yaklaşımlarına dair önemli örneklerdendir. İşyanları körükleyen duyguları aktarmaya çalışan bu film medyanın çeşitli ayrımcılıklara veya Fransa devletinin şiddet pratiklerine sessiz kalmasına karşı bir duruştur.

Machinima is a name given to short videos and movies produced that utilize characters, decor, space, effects and environments of games with the help of games, game engines, cameras, mods, plug-ins. This word, derived from the words machine and cinema, creates a new form of artistic production intertwined with the rapidly growing game industry.

The word game can take us back to prehistoric times through its etymological origin. It is possible to talk about many games that involve competition, which we could call entertainment, and which have reached today through practices that are ritualistic. Today, we experience multiplayer games and even organize tournaments and fairs thanks to the increasing capacities of digital games.

In the 1950s, the first computer games were designed mostly as replicas of various competitive experiences we had in real life, in contrast to today’s experiences. Simulations, which had not yet become a part of our lives, entered our homes in the 1980s and became a part of our lives, contributing to growing diversity in games. However, game processes, which were defined and perceived as leisure time activities, caused us to view individuals who were players as mere consumers. On the other hand, new languages that focused on storytelling and experience, rather than just a task completion or competitive element, began to emerge in the fictions of rapidly developing games. In other words, experiences that we are the controllers of, which appear under various names as video, computer, console games, have made us a part of the story with a growing component of narrative fiction.

Along with these elements, it is necessary to mention the shift in the player’s position. In truth, the player we perceive as a consumer, thanks to the development of game engines, was initially in the position of a spectator. Later on, they became producers by intervening and recording footage during the game.

Machinima emerged precisely from such a perspective. In his Future Cinema talks and writings on the Machinima, Ron Burnett defines it as one of the best examples of the user’s transformation from a consumer to a producer. In other words, *Machinimas* are situated in a position that overturns the idea that games are simple consumption tools and leisure activities.

On the other hand, with the creation of images that we could hardly distinguish from the real, the relationship between games and cinema became undeniable. We can find many examples of movies based on games that have become popular with a large fan base or examples of blockbuster movies. There is not much difference between designing games that bring together disciplines such as script, character, costume, decor, visual effects, venue, sound, production design, and movie shooting. The *Death Stranding* game, designed by Hideo Kojima, could be one of the strongest examples of this phenomenon. Let’s also underline that it is still praised by some critics and is defined as a game that extends beyond cinema.

The first *Machinima* example appears with the 1-minute 36-second *Diary of a Camper* video made by the United Ranger clan through the *Quake* game in 1996. Red vs. Blue, which was then created with the *Halo* game, is made by Hugh Hancock & Anthony Bailey, who coined the name *Machinima*. These video series, which are watched widely due to the cultures of games, clans and fans, multiply, turning players into directors, screenwriters, or producers as they use the mod parts of their own games. By 2005, we see that *Machinima* production has turned into a form of activism. Using the simulation of *The Movies*, Alex Chan creates a *Machinima* that deals with racial conflicts called *French Democracy*. This production is one of the important examples of how game films approach macro politics. This film, which tries to convey the emotions that fueled the riots, is a stance against the media’s silence against various discriminations or the violent practices of the French state.



HIDEO KOJIMA TARAFINDAN YARATILAN DEATH STRANDING OYUNU, 2019. KOJIMA YAPIMCILIK, WHALE DEATH VE AMELIE SAM SAHNESİ
DEATH STRANDING GAME BY HIDEO KOJIMA, 2019. KOJIMA PRODUCTIONS, WHALE DEATH AND AMELIE SAM SCENE



LENA WINDISCH, SOLASTALGIA

...giderek gelişen oyunların kurgularında sadece bir görev tamamlama veya rekabet unsuru değil, hikâye anlatıcılığı ile deneyime odaklanan yeni diller oluşmaya başladı.

...new languages that focused on storytelling and experience, rather than just a task completion or competitive element, began to emerge in the fictions of rapidly developing games

Machinima oluşturanları bir araya getiren, film festivalleriyle milyonlarca izlenme, takipçi ve binlerce videoya sahip Youtube kanalı *Machinima*, Warner Bros tarafından satın alındı. Günümüzde çeşitli oyunlar ile *Machinima* üreterek müzik ya da atıf videoları, kısa filmler oluşturulmaya devam ediliyor. Ridley Scott, Steven Spielberg gibi yönetmenlerin *Machinima* üretimleri, porno ve reklam endüstrilerinin *Machinima*'yı birer üretim vasıtası olarak kullanmaları bu pratik üretim araçlarının yaygınlaşmasına dair önemli örneklerden. En çok *Machinima* yaratılan oyunlara geldiğimizde şöyle bir liste yapabiliriz: *Minecraft*, *The Sims*, *Second Life*, *Battle Field*, *Halo*, *Quake*, *Fortnite*, *World of Warcraft*.

Minecraft gibi aylık 100.000.00'dan fazla kullanıcının eriştiği oyunlarla üretilmiş binlerce video çeşitli paylaşım platformlarında sergilenmekte. *Machinima* olarak üretilmiş sanat eserleri ise çeşitli müzelerin koleksiyonlarında yer almaktadır.

Angela Washko, Brody Condon, Brent Watanabe, Cory Arcangel, Phil Solomon oyunları kullanarak eserlerinde *Machinima* ile sıkı bağlar kuran sanatçılardan.

Özetle, günümüzde oyunlar çeşitli niteliklere sahip olma özellikleri taşıyorlar. Bir defa kendi içlerinde farklı tasarım dillerine sahipler. Diğer taraftan Twitch, Youtube, Facebook gibi sosyal medya kanalları üzerinde yayımlanarak izlenme deneyimleriyle oyuncuyu üreterek bir yaratıcı olarak konumlanma gücüne sahipler.

Twitch, Facebook gibi canlı yayında son derece donanımlı araçlarla, oyunlarını canlı yayınlayan oyuncuları, ekonomi ve benzeri çeşitli nedenlerle oyunlara ve oyun konsollarına erişemeyen kitlelerin takip ettiği isimlere dönüştürmektedir. Ayrıca canlı yayınları sadece bir oyun yayınlama aracı olarak değil, sohbet, forum ve rekabete taşıyarak karakterler arası geçişler sergilemekte ve mesajlar vermektedirler.

Değinilmesi gereken başka bir mesele daha var. Mesaj kaygısı taşıyan kısa animasyonları ve üretimleri sanat eseri olarak görmek yanlış olmaz. Çetin Tüker'in 2013 yılında ele aldığı *Video Oyunları Bir Sanat Eseri Olabilir Mi?* başlıklı makalesinde ele alınan tüm hususlar, oyunlara ve verilerine nasıl baktığımız ve tanımladığımız ile şekillenir. (1) Sonuç olarak oyunlar, kendinden önceki tüm sanat dallarını kapsayan ve onlarla multidisipliner ağlar kuran gelişime açık kaynaklardan biridir.

O halde *Machinima* ve oyunların geleceğine dair neler söyleyebiliriz?

Günümüzde kullandığımız çoğu iletişim aracının oyunlar gibi çalıştığı bir gerçek. Beğeniler, paylaşımlar, onları sunuş biçimlerimiz ve karşılığını almaya çalıştığımız sorumluluklar hayatlarımızın parçası olmuş durumda. Gerçek zamanlı görüntü yaratan, hızlı oyun motorlarının sinema sektörüyle yakın bağlantılar kurduğunu deneyimlemeye başladık. Unreal Engine 5 tarafından hazırlanan *Matrix* serisinin son filmi için oluşturulmuş deneyim alanı, sinemanın geleceğine dair en iyi ipuçlarını veren örneklerden. Bu sanal evrende artık sadece *Matrix* filmi izleyici olarak değil, yapımın karakterlerinden birine dönüşüp eseri yönlendirme gücüne sahibiz. Gerçek şehir ölçeği içerisinde binlerce etkileşimli araç ve insanın bulunduğu bu sanal evrende kendi filmimizi oluşturma ve hatta canlı yayınlama yetkisine sahibiz.

Aynı zamanda, yeni nesil çoklu evrenlere ve oyuncuya sahip oyunlarda, karaktere bürünme, kılık değiştirme, ortam/deneyim alanı tasarlama gibi seçeneklere sahip olmamız büyük ölçekli tasarım firmalarının da dikkatini çekti.

Bu nedenle moda ve endüstri ürünleri tasarımı firmaları bu oyunlarda ürünleri ile yerlerini almaya başladılar.

Müzik endüstrisi için de temeller atan oyunların başında gelen *Fortnite* canlı konserleri ile milyonlarca oyuncuya ulaşarak yeni bir müzik performans sahası inşa etti. Fan kültürünün de etkisi ile pop yıldızlarının albüm, müzik videosu ve oyunlar için tasarlanmış görünümlelerini birebir deneyimleme şansını bulduk. Şimdilerde ise *Super Mario* gibi piksel görünümlü oyunlardan, geçtiğinden ayırt edemediğimiz görüntülere ulaştık ve aynı piksel ve gerçekçilik soru ve sorularını şu an *metaverse* deneyim alanlarının tasarımları ile konuşmamız mümkün. Sanal gerçeklik gözlükleri ile var olduğumuz ortamdaki kopabiliyor, yeni/farklı mekânlar ve bedenler deneyimleyerek, giderek daha kapsayıcı hale gelen kurgularla yeni gerçeklikler yaratıyoruz. Yeni nesil stüdyolarla artırılmış gerçeklik araçları ve oyun motorları ile üretilmiş atmosferler içerisinde video çekimleri gerçekleştiriyoruz.

Günümüze kadar 3B animasyon hazırlamak için belirli bilgilere sahip olmak gerekiyordu. 3B modelleme becerisi, nesneleri hareket ettirme, efektler gibi çeşitli uzmanlıklar ile kısa bir animasyon için çoğu zaman büyük kolektif iş birliklerine ihtiyaç vardı. Ancak sürekli gelişen görselleştirme yazılımları tıpkı oyunlarda olduğu gibi bu becerilere sahip olmayan insanlar için de hareketli görüntüler oluşturma seçeneği sunuyor.

Sadece *The Sims* oyunu ile üretilmiş video festivallerinin varlığı ve çizgi roman biçiminde de sunulduğu için “Machinomics” kelimesini kazandırmış olması oyun ve beraberinde üretilenlerin varlığını onurlandırma adına değerli. *Machinima* mantığı ile çalışan oyunlar, oyun motorları, mimari ya da 3B görselleştirme motorlarının kütüphanelerinde bulunan hazır bina, insan, hayvan, nesne modelleri ve atmosfer yapıları kendi filminizi çekmeye olanaklar sağlıyor. Sanatçılar, tasarımcılar ya da görsel hikâye anlatıcıları için daha verimli ve kullanışlı hale gelen video üretim sahalarının kullanımının yaygınlaşması, sanal kameralarla yeni üretim dilleri geliştirmesi, çeşitliliğin artması adına oldukça değerli. Teknoloji devlerinin oyun motorlarına, oyunlara milyonlarca dolarlık yatırımları, gelecekte oyun ve deneyimin iç içe olacağının sinyallerini veriyor.

Yeni sanat formu olarak dijital oyunlar, yerçekimi gibi bazı klasik fizik kurallarından bağımsız etkileyici görseller, deneyimler ile gelişmeye devam ediyor. Hızla büyüyen ve popülerleşen NFT’ler ve süreci yakalama dürtüsü ile NFT oluşturma kaygısı yaşayan binlerce üretici, *Machinima* ile başlayan estetik dil arayışlarının ilk adımlarını attılar.

Tasarım ve tüketim araçlarının sürekli değişimlere katkısı ve buna ek olarak yeni ekonominin kazanımlarıyla beraber, oyunlar gelecekte çok daha fazlasını sunma yetisine sahip olacak.

(1) Tüker, Ç. (2012) *Video Oyunları Bir Sanat Formu Olabilir mi?*, İstanbul. dijitaloyun.wordpress.com/2013/06/20/video-oyunlari-bir-sanat-formu-olabilir-mi/

* Ek kaynak: Sevindik, E. (2018) *Machinima*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo TV Sinema Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi. academia.edu/36246482/Machinima

the end of the day, games are one of the open sources for development that covers all previous branches of art and establishes multidisciplinary networks within them.

Then what could we say about *Machinima* and the future of games?

Most of the communication tools we use today function like games. Likes, shares, the way we present them and the responsibilities we try to get in return have become a part of our lives. We started to experience fast game engines that create real-time images, which establish close links with the cinema industry. The experience area created for the last movie of the *Matrix* series prepared by Unreal Engine 5 is one of the best examples, giving clues about the future of cinema. In this virtual universe, we have the power to direct the work by turning into one of the characters of the production, not just as an audience member of the *Matrix* movie. We have the authority to create our own movie and even broadcast it live in this virtual universe with thousands of interactive vehicles and people on a real urban scale.

At the same time, the fact that we have options such as character impersonation, disguise, environment/experience design in games with new generation multiverses and players has also attracted the attention of large-scale design companies.

For this reason, fashion and industrial product design companies started to take their place in these games with products.

Fortnite, which is one of the games that laid the foundations for the music industry, reached millions of players with its live concerts and built a new music performance arena. With the influence of fan culture, we had the chance to personally experience the looks of pop stars designed for albums, music videos, and games. Nowadays, we have reached images that we cannot distinguish from the real ones after pixel-looking games such as *Super Mario*, and it is possible to talk around the same pixel and realism questions with the designs of the metaverse experience areas. With virtual reality glasses, we can break away from our environment, experience new/different spaces and bodies, and create new realities with increasingly inclusive fictions. We shoot videos in atmospheres produced with augmented reality tools and game engines with new generation studios.

Until recently, it was necessary to have access to specific knowledge to prepare 3D animation. With various specializations such as 3D modeling, moving objects, effects, large collective collaborations were often needed for a short animation. However, constantly evolving visualization software offers the option to create motion pictures for people who do not have these skills, just like in games.

The existence of video festivals produced only with The Sims game and the fact that the word “Machinomics” emerged because of presentations in the form of comics is valuable in honoring the existence of the game and those produced with it. Ready-made buildings, human, animal, object models and atmospheric structures in the libraries of games, game engines, architecture or 3D visualization engines that work with the *Machinima* logic provide opportunities to shoot your own films. Widespread use of video production fields, which have become more efficient and useful for artists, designers or visual storytellers, developing new production languages with virtual cameras, and increasing diversity are very valuable. Millions of dollars of investments made by technology giants in game engines and games signal that games and experiences will be intertwined in the future.

As a new art form, digital games continue to be developed with impressive visuals and experiences independent of some classical physics rules such as gravity. With the rapidly growing and popular NFTs and the urge to catch up with the process, thousands of manufacturers who were concerned about creating NFTs took the first steps in their search for an aesthetic language that started with Machinima.

Games will have the ability to offer much more in the future, with the contribution of design and consumption tools to the constant changes, in addition to the gains of the new economy.

(1) Tüker, Ç. (2012) *Could Video Games be Works of Art?*, İstanbul. dijitaloyun.wordpress.com/2013/06/20/video-oyunlari-bir-sanat-formu-olabilir-mi/

* Additional resource: Sevindik, E. (2018) *Machinima*, İstanbul University Social Sciences Institute Radio TV Cinema Faculty Master’s Thesis. academia.edu/36246482/Machinima

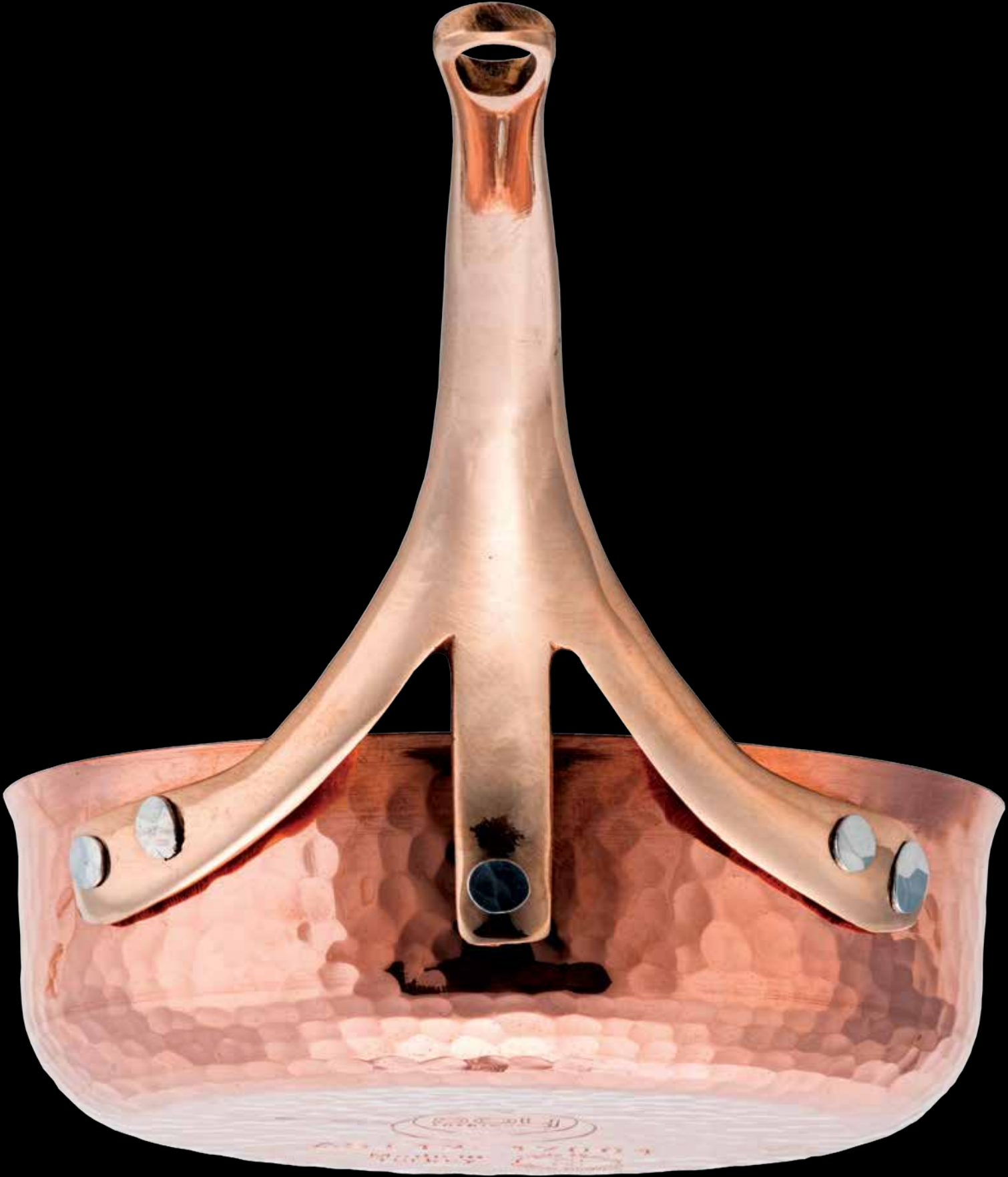


JULILUX 3 TARAFINDAN HAZIRLANAN AFFECTION SERİSİ, OYUN: THE SIMS AFFECTION SERIES DIRECTED BY JULILUX 3, GAME: THE SIMS



www.soy.com.tr

Cookware
Pastryware
Copperware



Profesyonel.