

# *design*unlimited

**Tasarımda demokrasi hareketi**  
**Maker movement**  
**Democracy in design**



# Yapıcı bir toplumsal davranış biçimi olarak ‘kendi yapmak’

Selçuk Artut

**Bir dönem kendi kendimizyken artık biz bize tasarlıyor, biz bize üretiyor ve biz bize tüketebiliyoruz**

Hatırlıyorum, bundan 10-15 yıl öncesine kadar iş başvurusu için öz geçmiş hazırlarken kişisel yetkinlikler kısmında Word, Excel, PowerPoint gibi birtakım yazılımlardan bahsedilirdi. Belki de o zamanlar birçok insanın teknolojiye ulaşımı bugünkünden daha kısıtlı imkanlar dahilinde olduğundan bu yazılımlardan bahsetmenin önemli olduğunu düşünüyorduk. Bugün artık bu gibi yeteneklerden bahsetmenin abesle iştigal etmek olduğu bir dönem içindeyiz. Neredeyse belirli bir eğitim seviyesine ulaşmış her birey bu yazılımları zaten oldukça sık bir biçimde gündelik yaşantısında kullanıyor. Yaşı ne olursa olsun bilgisayar başında vakit geçiren birçok kişi artık yazı yazmak için eline kâğıdı kalemi daha az alır oldu. Şu anda bu yazıyı üretirken de elime hiç kalem almadan tüm düşüncelerimi bir ileri bir geri giderek bilgisayar ekranımdaki kâğıdı temsil eden beyaz alana karşımdaki birbirinden farklı birçok tuşa parmak uçlarımla basarak sizlere aktarmaya çalışıyorum. Aynı değişimin 2000’li yılların başında bir adım daha ilerlenerek imaj işleme üzerine de gerçekleştiğinden bahsetmek mümkün. Akıllı telefonların ve dijital kamera içeren portatif cihazların yaygınlaşması ile birlikte birçok kişi çektikleri fotoğrafları bilgisayar ortamına aktarıp elde edilen görüntülerin üzerlerinde çeşitli değişiklikler yapmaya veya bu değişiklikleri başkalarından talep etmeye başladılar. Sonuç olarak hayatlarımıza, hatta Türkçe diline de ne yazık ki bozuk bir kelime olarak “fotoşop” kavramı girmiş oldu. Bu durum öyle yaygınlaştı ki neyin gerçek neyin gerçek olmayan veya işlenmiş “fotoşop” olduğuna dair tartışmalar artmaya başladı. Akıllı cihazlarda karşımıza çıkan çeşitli görüntü filtreleme teknikleriyle kullanıcılar imaj işleme konusunda aktif bir biçimde kendi kendine

biçim üreten, yani bir anlamda görsel tasarımcı rolünü üstlenen kişi konumuna geçtiler. Şimdi bu sürecin bir adım daha ilerlediğinden ve artık herkesin bir miktar da endüstri ürünleri tasarımcısı olma yolunda ilerlediğinden bahsedeceğim. Bu nasıl mı oluyor? Tabi ki 3B yazıcılar sayesinde. 3B yazıcıların kullanımı son birkaç yıl içinde ev kullanıcılarına kadar yaygınlaşır hale geldi. Hatta durum öyle bir noktaya geldi ki kâğıt formatında bilgisayar çıktısı alır gibi 3B nesneleri de baskı merkezlerinde yazdırabiliyorsunuz. Birtakım markalar katmanlı üretim yöntemlerini yeni ürün geliştirmelerinde yaygın bir biçimde kullanmaya başladılar. Artık 3B yazıcı ile basılmış yüksek teknolojiye sahip özel tasarım ayakkabıları karşımızda görmek çok da uzak değil. Yanı sıra İnternet ortamında bağımsız kullanıcıların içerik destekleriyle gelişen 3B model paylaşım sitelerinin de hızla yaygınlık kazandığından bahsedebiliriz. Örneğin mutfaktaki el karıştırıcısının plastik pervanesi bozulduysa bahsedilen paylaşım sitelerine bakıp gerekli parçaları 3B yazıcıdan baskı alarak elde etmeniz mümkün. Eğer bu parça daha önce 3B model olarak hazırlanmamışsa işte içindeki heves sizi o parçayı modellemeye itebilir. Bu durumda ise kanımca 3B yazıcılar ile birlikte başlayacağınız bir endüstri ürünleri tasarımı serüveni başlıyor. Benimki işte tam bu bahsettiğim biçimde oldu. Piyasada uygun fiyatlara bulamadığım mutfak el karıştırıcısının kırılan parçasını 3B ortamda modellememle birlikte sadece kendi derdime çare bulmaktan öte internet ortamında diğer kullanıcılarla paylaşmamla birlikte aynı sorunu yaşayanların da derdine basit bir çare bulmuş oldum. Sonrası mesafe algılamalı kendinden açılan çöp kovası, ayak pompası ile kullanılan damacana pompası derken

kendimi aslında kendi derdime çözüm üretmekten öte yeni fikirleri yaratma becerisine sahip kendi kendine yeten basit bir endüstriyel tasarımcı olarak hissetmeye başladım. Bahsettiğim bu becerinin de ileride bundan yıllar önceki gibi bilgisayarda yazı yazabilmek kadar sıradanlaşacağını düşünüyorum. Siz istemeseniz de firmalar veya bağımsız kullanıcılar zaten size bazı ürünleri veya yedek parçaları 3B yazıcı formatlarında sunuyorlar. Yaygın olarak kullanılan 3B model paylaşım sitelerinden Thingiverse’de arama motoruna “yedek parça -replacement” yazdığınızda on bine yakın sonuç karşınıza çıkıyor. Artık evinde bir köşede kendi kendine yeni bir ürün fikri peşinde koşan bireyler yalnız değil. Hem de bu icatlar artık sadece yazılım boyutunda kalmıyor, fiziksel nesnelere olarak da karşılıklarını buluyorlar. İşte bu yüzden bir dönem kendi kendimizyken artık biz bize tasarlıyor, biz bize üretiyor ve biz bize tüketebiliyoruz. Herkesin biraz sekreter, biraz görsel tasarımcısı, biraz ondan biraz bundan olduğundan bahsederken bugün herkesin bir miktar da endüstri ürünleri tasarımcısı olmaya yaklaştığı sürprizlerle dolu bir yolda ilerlediğini söyleyebiliriz. Ancak işin en kıymetli tarafı “kendi yapmak” kavramının bireylerin kişisel becerilerini şahsi ihtiyaçları yönünde pekiştirmeleriyle birlikte hızla yaygınlık kazanması ve bu tutumun topluma yapıcı bir davranış biçimi olarak yerleşiyor olmasıdır.

I remember, up until 10-15 years ago, people used to mention certain software such as Word, Excel and PowerPoint in the personal skills section when preparing their curriculum vitae. We used to think that these were worth mentioning, maybe because back then access to technology was more limited for most people. Today we live in an era where it is ridiculous to mention such skills. Almost every individual with a certain level of education is already using these softwares frequently in their everyday life. Irrespective of age, most people spending time in front of their computers tend less and less to use paper and pencil for writing. As I am producing this article this moment, I am trying to share my opinions with you by navigating back and forth on a white space representing a white piece of paper on my computer screen, and by touching many different buttons in front of me with the tips of my fingers. We might say that taking one step forward, the same change had occurred in the early 2000s in the field of image manipulation. With the proliferation of smart phones and portable devices with integrated digital cameras, many people started to transfer the photos into their computers and perform various manipulations on the images, or to ask another person to do it. Consequently came into our lives a concept, and into our language broken a word that is “photoshop”. This became so widespread that discussions on which image is an original and which is a manipulated “photoshop” image snowballed. Through certain image filtering techniques available on smart devices users became self-sufficient in actively producing images, in a way they took the role of a visual designer. I will now say, this too has taken one step forward and that everybody is walking the path of becoming a bit of an industrial designer nowadays. How? Thanks to the 3D printers, obviously. The usage of 3D printers has become so widespread even to

home users in the last few years. Now you can even have objects printed out at printing centers just like you can have a print-out in paper form. Some brands started commonly using layered production methods in developing new products. It is not far-fetched to see 3D-printed hi-tech special design shoes. One may also talk about the 3D model-sharing websites that develop with the content support of independent online users and that are gaining wide currency. For instance, if in your kitchen, your mixer’s plastic beater is broken, you can easily consult those social websites and obtain the pieces by printing them out of a 3D printer. If that piece has not yet been 3D-modelled, your enthusiasm can urge you to model that piece yourself. And here begins, in my opinion, your adventure in industrial design that will kick off with the help of 3D printers. My own adventure started just the same way. By 3D-modeling the broken piece of my kitchen mixer that I could not find a reasonable price on the market, I have not only found a simple solution to my problem but also the problems of other Internet users who were having the same problem as me. An automatic garbage bin which detects distance, a foot pump for water bottles and others followed and I was no longer an individual creating his own solutions to his problems but started to feel like a self-sufficient industrial designer able to create new ideas. I believe that in the future this skill will become as common as typing on a computer. Companies or independent users already offer some products or spare parts in 3D printer format, whether you ask for it or not. Typing “replacement” in the search engine of Thingiverse, a commonly used 3D modeling sharing website, produces almost ten thousand hits. Today, individuals pursuing the idea of a new product in a corner of their homes are not alone. In addition, these inventions are not only software, they materialize as

physical objects. And that is why we can now design, create and consume collectively, as opposed to individually. As we were discussing how everybody is a bit of a secretary, a bit of a visual designer, a bit of this and a bit of that simultaneously, we can say that we are on a path full of surprises where everybody is close to being a bit of an industrial designer too. On the other hand, the most valuable aspect of this is that the concept of “do it yourself” is rapidly gaining currency through the individual’s ability to boost their personal skills in line with their personal needs and that this attitude is being established in the society as a constructive social behavior.

# ‘Do it yourself’ as a constructive social behavior

Selçuk Artut



3D PRINT PIECE FOR A BLENDER, FOTOĞRAF PHOTO SELÇUK ARTUT

**We can now design, create and consume collectively, as opposed to individually**