

designunlimited



YILDA İKİ DEFA YIYIMLANIR, PARÇILAN, SATILMAZ TEKSTİLİN 2022. SAYI 12, YIL 6, KAPAK: STUDIO PLASTIQUE, COMON SAKSIS. GERİ DÖNÜŞÜMÜ SAĞLAYAN TASARIM. FOTOGRAF: STUDIO PLASTIQUE
PUBLIC DOMAIN. EAR, FREE OF CHARGE, SİRİNİ 6.2022. ES 12.12. YIL 6. COVER: STUDIO PLASTIQUE, COMON SAKSIS. RESEARCH INTO THE WASTE RECYCLING CONCEPT. PHOTO: STUDIO PLASTIQUE



Dijital teknolojiler ve tasarım
Digital technologies and design



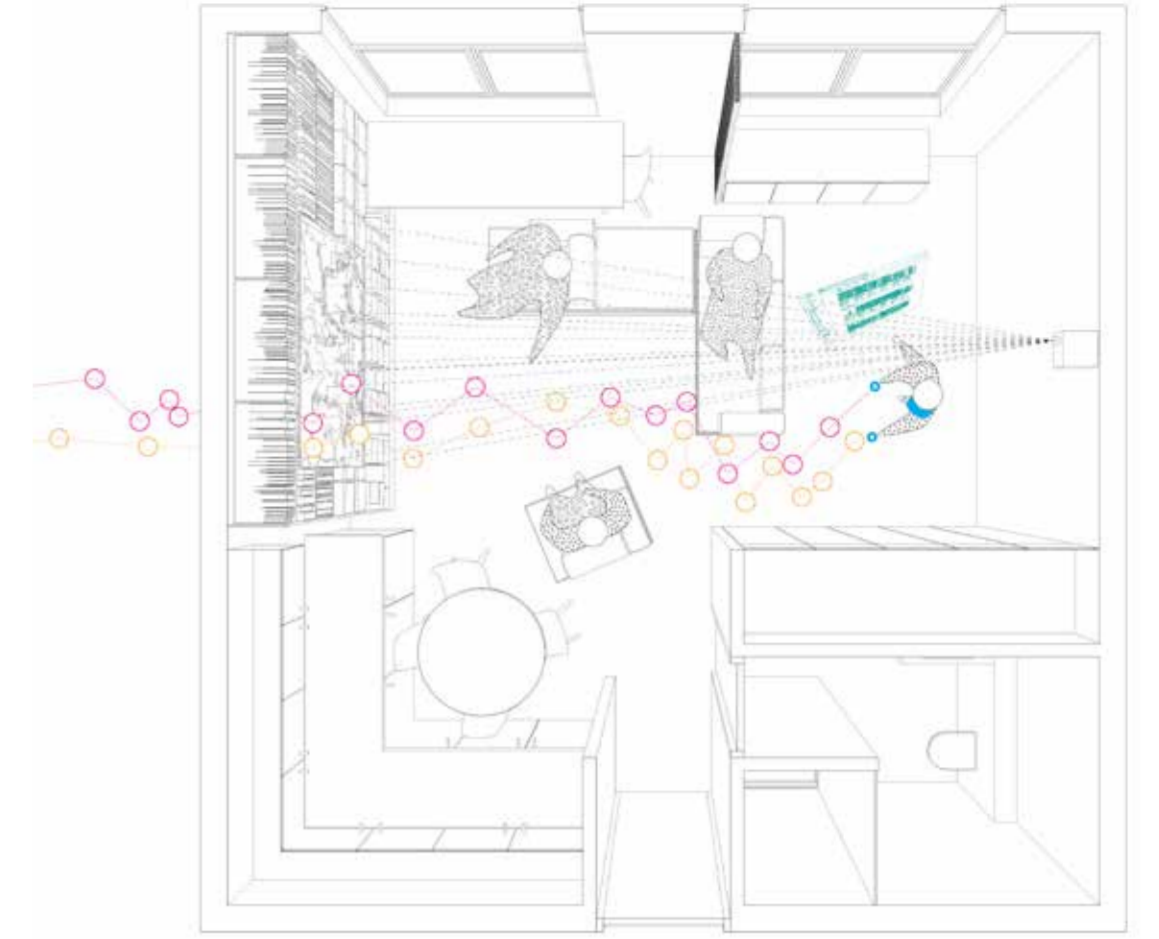
İÇİNDEKİLER CONTENTS

- 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 Görünmeyeni 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 elimizde 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 nesnelere 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 nesnelere 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 bilmiyorsa onu gösteriyor. Sonra gidiyor. Hah. Malzemeye 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 anlayamayacağınızı 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, “komatik” bilim kurgu filmlerinde gördüğümüz bir dünyaya ne kadar uzayız?

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

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,
Beşiktaş, 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
Esmâ 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

KU
SM
Kale Tasarım ve
Sanat Merkezi

KURUKAHVECİ
MEHMET EFENDİ

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

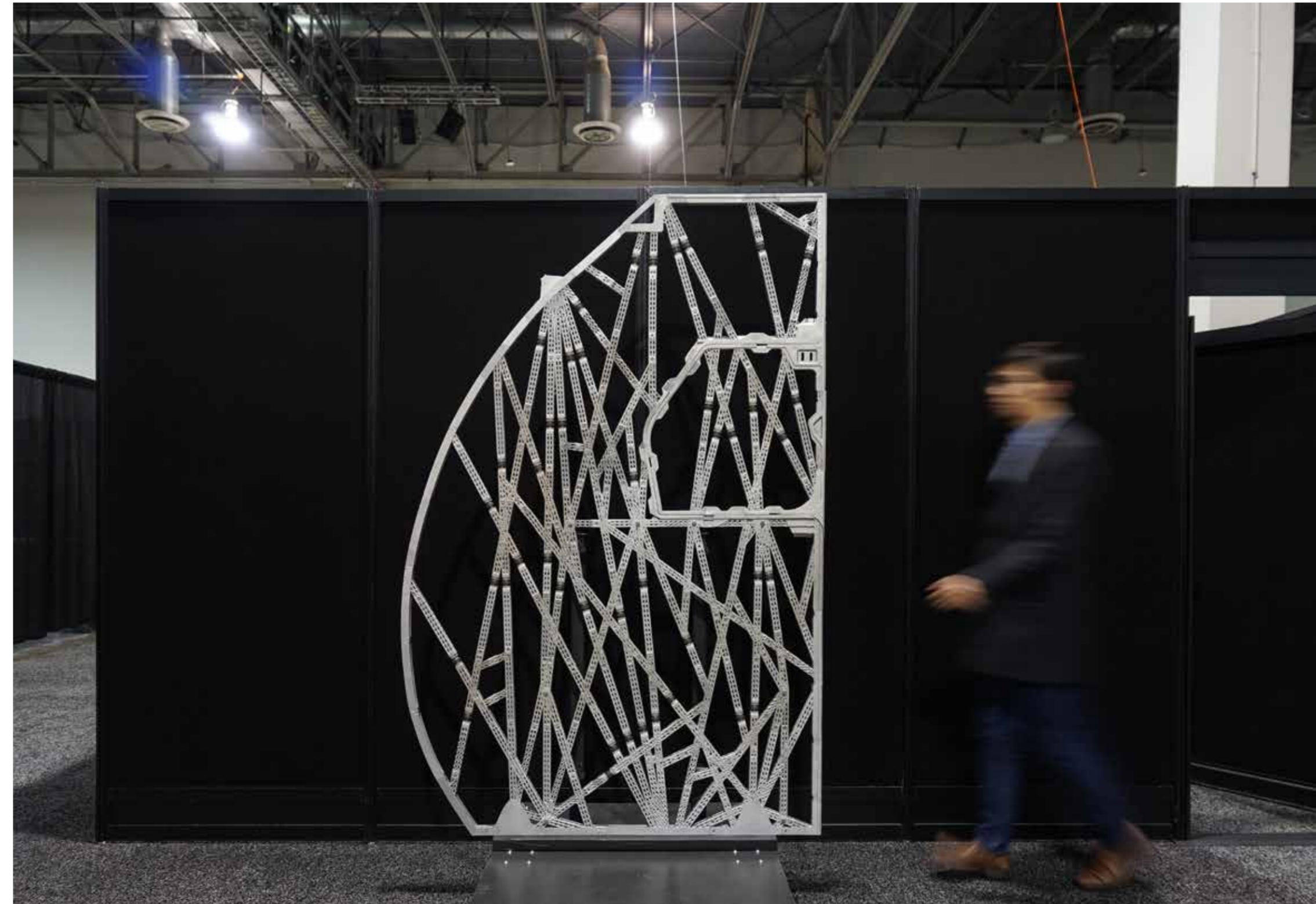
Selçuk Artut questions how design and technology are intertwined today and the role of humans in this relationship with the examples of different technological components that shape design processes

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 kısırlı 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

