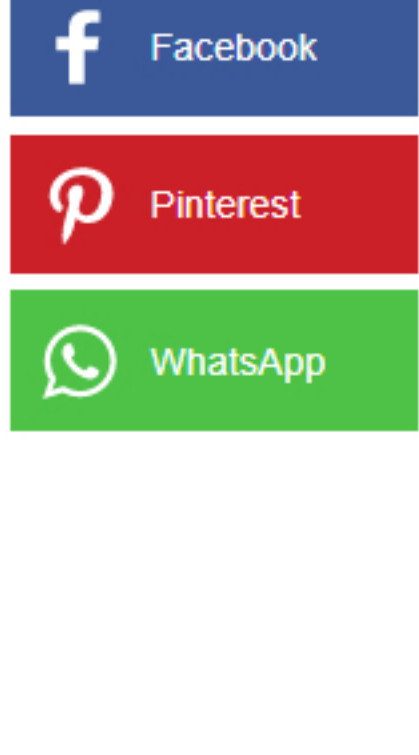


Nilüfer Karakoç

3 Kasım 2016  
546 defa okundu.

0 Paylaşım



# ISTANBUL-IN-BETWEEN ve Frame Dergisi işbirliği ile Phygital Panel Serisi Yapıldı

“Design for a phygital world” panel serisi ISTANBUL-IN-BETWEEN ve Frame Dergisi işbirliği ile 3. İstanbul Tasarım Bienali’nin Paralel Etkinlik Programı kapsamında yapıldı.

ISTANBUL-IN-BETWEEN, Frame Dergisi ile bir araya gelerek, disiplinlerarası çalışmalar yapan sanatçı ve tasarımcıların da katılımıyla “Phygital” teması hakkında bir panel serisi hazırladı.



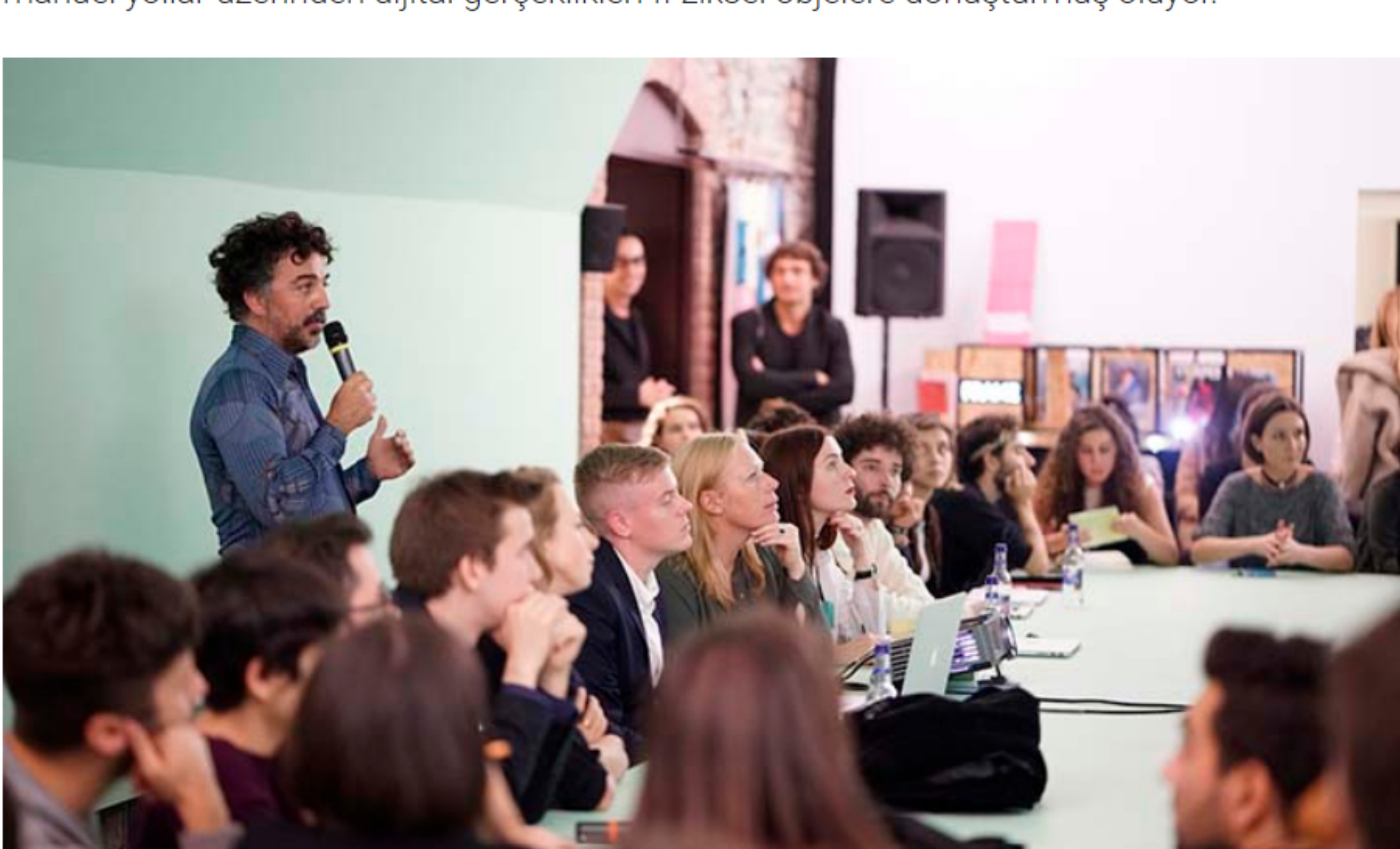
Fiziksel ve dijital kelimelerinin bir kombinasyonu olan “Phygital”, oldukça farklı olmalarına rağmen keşinen bu iki dünya arasındaki ilişkiyi; tasarım kavramı üzerinden sorguluyor. Dilek Öztürk’ün moderatörlüğünde gerçekleşen panel kapsamında fiziksel ve dijital üretim yöntemlerinin ortak noktaları, hangi koşullarda birinin diğerine dönüştüğü ve bir aradalıklarının hayatları nasıl etkilediği üzerine konuşuldu. Dijital ilişkiler kurmayı sağlayan fiziksel gerçeklikler ve basit fizik kuralları kullanarak, aslında nasıl birer maker haline gelindiği tartışıldı.



Panel serisi, 3. İstanbul Tasarım Bienali’nin Paralel Etkinlikler Programı dahilinde Bomontiada’da bulunan ALT Sanat Alanı’nda yapıldı. Frame Dergisi Akademi Programı ortaklığı ile gerçekleştirilen, İstanbul Bilgi Üniversitesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü’nün “The State of Design” isimli stüdyo dersi kapsamındaki öğrenciler, panel serisi için “phygital” temasını yansıtan altı sergi ünitesi tasarladı ve sergiledi.



Jordan Söderberg Mills, aslında zanaat ve mimarlık geçmişli olan ve hala atölyesinde çalışmaya devam eden bir sanatçı. Jordan’a göre bir objenin gerçek güzelliği, dönüşümünde gizli. Jordan, çalışmalarında bu dönüşüme odaklanarak ışığı katı bir malzeme olarak ele alıyor ve onunla oynayarak bir hacim algısı yaratıyor. Dijital mecrayı sadece bilgisayar programları üzerinden tanımlamıyor. Ay-nalardaki yansımaları ve optik özellikleri kullanarak, manuel yollar üzerinden dijital gerçeklikleri fi-ziksel objelere dönüştürmüş oluyor.



Matematik ve medya iletişimi üzerine bir geçmişi olan Selçuk Artut, konuşmasını “üçüncü göz” başlığıyla açtı. Aslında üçüncü gözümüzün akıllı telefonlarımız olduğunu belirterek günlük hayatın gerçek olmayan bir parçası olan grafiksel dünyadan bahsetti. Artut, “ruhun mekanizma”sını, 17 ve 18. yüzyıllarda İsviçre ve Japonya’da kinetik yollarla üretilen ancak “phygital” olarak tanımlayabileceğimiz mekanik bebeklere ait görüntülerle açıkladı. “What You See is not What You See” ismini verdiği 2014 yapımı artırılmış gerçeklik enstalasyonuna ait görüntülerle sunumunu tamamladı.

Bastiaan de Nennie günlük hayatta kullandığımız, yaşama ve çalışma alanlarımız ve hatta sokak-larda karşılaştığımız objelerden ilham alıyor, onlarla oynayıp, parçalara ayırarak dijital yaratıklara dönüştürüyor. Üç boyutlu tarayıcılarla fiziksel objeleri dijital dünyaya aktardıktan sonra bir adım da-ha ileri giderek onları tekrar baskı dosyaları haline getiriyor. Objeler, dijital ve fiziksel dünya arasında gidip gelirken, her seferinde yeni form ve görünümüler elde ediyor. Bastiaan bu yöntemle bu iki or-tam arasındaki boşluğu kapatıyor ve her ikisinin de aynı öneme sahip olduğu bir “phygital” dünya yaratıyor.



Partneri Mona Mahal ile birlikte kurduğu m-a-u-s-e-r kapsamında mekânı dijital medyalar aracılığıyla keşfeden mimar Aslı Serbest, internetin malzeme kültürü ile olan ilişkisi ile konuşmasına başladı. Ekibin “Natural Wifi” isimli projesi, doğanın mimarideki rolünü yansıtmak amacıyla hazırladıkları sah-te palmiye ağacı ve taş yerleştirmeleri üzerinden Los Angeles’in tekno-manzaralarını araştırıyor.



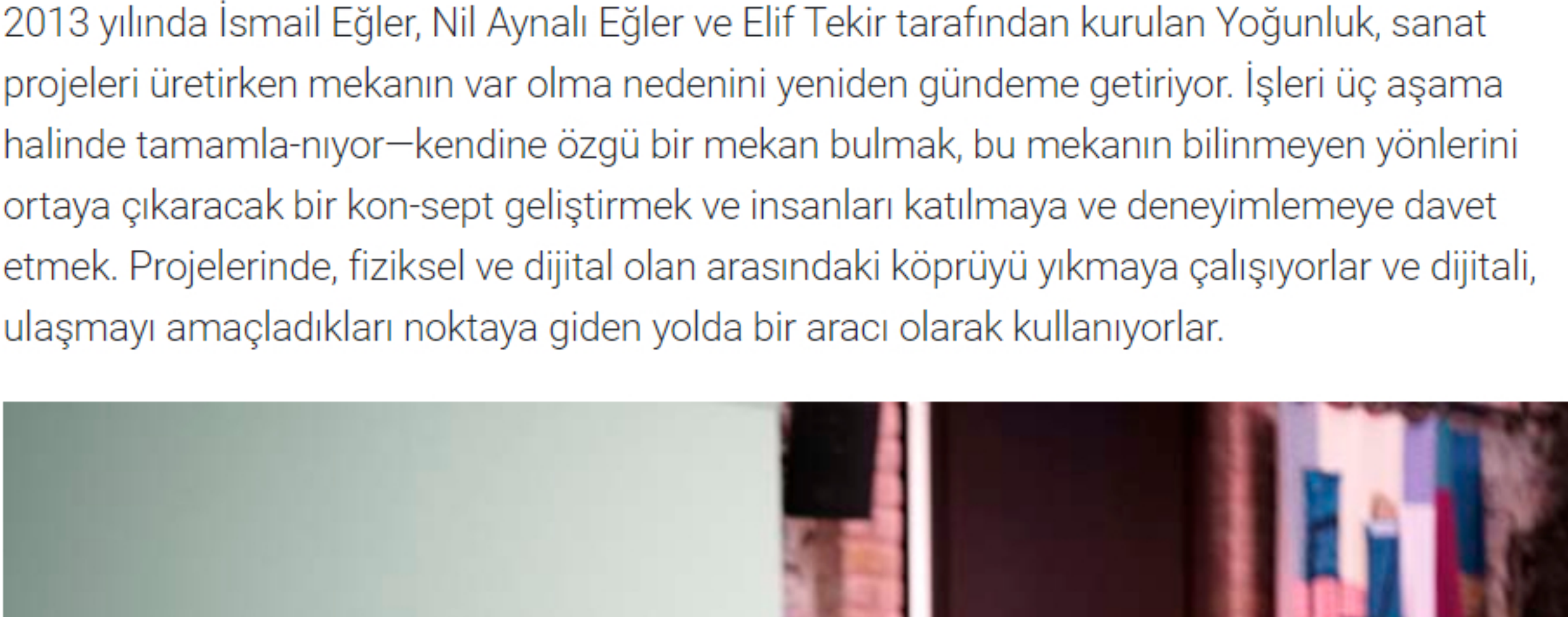
Frame Akademi Programı ortaklığı ile İstanbul Bilgi Üniversitesi’nde gerçekleşen “The State of De-sign” başlıklı stüdyo dersinin yürütücüləri Simge Hough ve Dilek Öztürk, bir aylık stüdyo sürecin-den bahsetti. Bu proje için Frame, 3. ve 4. sınıf tasarım öğrencilerinden bu panel serisi kapsamında bir pop-up mağaza tasarımlarını istedi.



Öğrenci grupları – etkinlik ve sergi mekanlarının ürün ve onun tüketicisi ile ilişkisini ve mekânın İstanbul Tasarım Bienali dinamikleri kapsamında nasıl bir rol alacağını sorgulayarak – çalışma kültürü üzerine yeniden düşünmek ve bir ortaklık yaratmak fikrine odaklanan altı farklı sergileme ve deneyim ünitesi sundu.



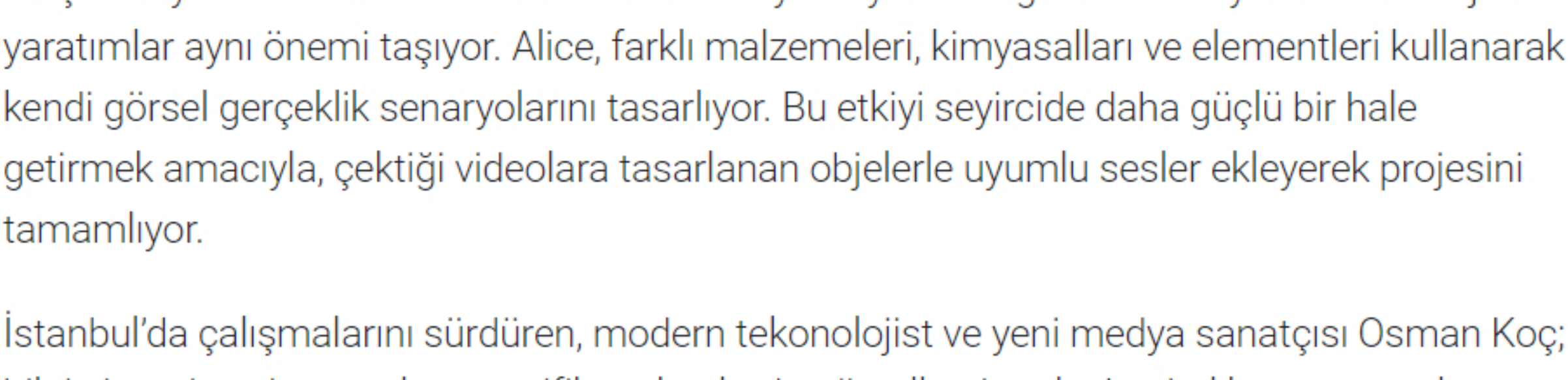
2013 yılında İsmail Eğler, Nil Aynalı Eğler ve Elif Tekir tarafından kurulan Yoğunluk, sanat projeleri üretirken mekânın var olma nedenini yeniden gündeme getiriyor. İşleri üç aşama halinde tamamlıyor—kendine özgü bir mekân bulmak, bu mekânın bilinmeyen yönlerini ortaya çıkaracak bir kon-sept geliştirmek ve insanları katılmaya ve deneyimlemeye davet etmek. Projelerinde, fiziksel ve dijital olan arasındaki köprüyü yıkmaya çalışıyorlar ve dijitali, ulaşmayı amaçladıkları noktaya giden yolda bir aracı olarak kullanıyorlar.



Yoğunluk ekibi, mimar ve disiplinlerarası bir sanatçı olan Buşra Tunç ile, eski bir su sarıncını, meka-na özgü bir enstalasyon yaratmak üzere kullanarak Su Ruhu’nu hazırladı. Proje, ışık ve suyu fizik-sel, kaydedilmiş su seslerini ise dijital materyaller olarak kullanarak mekana eski hissini geri kazan-dırmayı amaçlıyor. Suyun bu gerçekçi deneyimi ile mekân tekrar nefes almaya başlıyor.

Londra’da çalışmalarını sürdüren film yapımcısı ve animatör Alice Dunseath, fiziksel ve dijital araç-ları aynı anda kullanarak canlandırmalar yaratıyor. Ona göre fiziksel yaratımlarla dijital yaratımlar aynı önemi taşıyor. Alice, farklı malzemeleri, kimyasalları ve elementleri kullanarak kendi görsel gerçeklik senaryolarını tasarlıyor. Bu etkiyi seyircide daha güçlü bir hale getirmek amacıyla, çektiği videolara tasarlanan objelerle uyumlu sesler ekleyerek projesini tamamlıyor.

İstanbul’da çalışmalarını sürdüren, modern teknolojist ve yeni medya sanatçısı Osman Koç; bilgi-yi, sesi ve davranışları spesifikleşiren mekânlarda görselleştirerek phygital kavramına olan yaklaşımını açıkladı. Konuşmasına da, Robot ile ortaklaşa gerçekleştirdiği 3D protez projesi ile başladı. Robotel, çocuklara el ya da parmakla oynatma imkânı veren, 3D print ile özelleştirilerek hazırlanan pratik bir çözüm. Koç, projenin gerçekleştirilmesi için internet sitesinden gereken verileri indirip bunu yazıcıdan çıkarmaktan başka hiçbir teknolojik aracı gerekemediğine vurgu yaparak süreci açıkladı.



Etiketler



Nil Aynalı, Dilek Öztürk, İsmail Eğler, Buşra Tunç, Elif Tekir, Osman Koç



İstanbul Bilgi Üniversitesi



Alice Dunseath, Aslı Serbest, Bomontiada, FRAME Dergisi, İstanbul Tasarım Bienali

İSTANBUL-IN-BETWEEN, Jordan Söderberg Mills, Selçuk Artut, Simge Hough