



1. İSTANBUL
TASARIM
BIENALİ

ADHOKRASİ ADHOCRACY

1ST ISTANBUL
DESIGN
BIENNIAL

Küratör / Curator
Joseph Grima

Yardımcı Küratör ve Genel Koordinatör / Associate Curator and General Coordinator
Elian Stefa

Yardımcı Küratörler / Associate Curators
Ethel Baraona Pohl, Pelin Tan

Konuk Küratör (Haliç Merkezi) / Guest Curator (Haliç Center)
Maurizio Bortolotti

Prodüksiyon Koordinasyonu / Production Coordinator
Alessandro Mason

Sergi Tasarımı / Exhibition Design
ifau + Jesko Fezer

Tasarım / Graphic design
Folder (Marco Ferrari, Elisa Pasqual)

Katalog Editörler / Catalogue Co-Editors
Vera Sacchetti, Avinash Rajagopal, Tamar Shafrir

Çeviri / Translation
Mirora

Yayın Asistanı / Publication Assistants
Merve Yücel, Benan Kapucu

Film, Baskı ve Cilt / Prepress, Printing and Binding
Ofset Yapımevi, Şair Sokağı 4 Kağıthane—34410 İstanbul

Kağıt / Paper
UPM Fine 80 gr/m²

Kapak Kağıdı / Cover Paper
Lanagraphic 300 gr/m²

Fontlar / Typefaces
Foundry Gridnik, Calluna

ISBN
978-605-5275-04-4

Her hakkı saklıdır. Bu yayının herhangi bir bölümü İstanbul Kültür Sanat Vakfı'nın izni olmadan kayıt, fotokopi ve bilgi depolama dahil olmak üzere hiçbir elektronik veya mekanik yöntemle yeniden basılamaz ve çoğaltılamaz.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced in any form or by any electronic or mechanical means, including photo-copying, recording or other information retrieval systems, without the written permission of Istanbul Foundation for Culture and Arts.

Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik'in beşinci maddesinin ikinci fıkrası çerçevesinde bandrol taşıması zorunlu değildir.

İstanbul Tasarım Bienali / Istanbul Design Biennial
İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı / Istanbul Foundation for Culture and Arts
Nejat Eczacıbaşı Binası
Sadi Kuralp Caddesi 5
Şişhane 34433 İstanbul

T +90 212 334 07 64
F +90 212 334 07 05
E ist.designbiennial@iksv.org
W istanbultasarimbienali.iksv.org istanbuldesignbiennial.iksv.org

1. İstanbul Tasarım Bienali
13 Ekim—12 Aralık, 2012

ADHOKRASİ ADHOCRACY

1st Istanbul Design Biennial
October 13th—December 12th, 2012

İstanbul Kùltür Sanat Vakfı

1. İstanbul Tasarım Bienali'nin gerçekleştirilmesine büyük destek sađlayan TC Başbakanlık Tanıtma Fonu Kurulu, TC Dışışleri Bakanlığı, TC Kùltür ve Turizm Bakanlığı, TC İstanbul Valiliđi, İstanbul Bùyükşehir Belediyesi ve Beyođlu Belediyesi'ne teřekkùr eder.



The Istanbul Foundation for Culture and Arts would like to thank the Promotion Fund of the Turkish Prime Ministry, Ministry of Foreign Affairs, Ministry of Culture and Tourism, Governorship of Istanbul, Metropolitan Municipality of Istanbul, and Municipality of Beyođlu, whose contributions have made the 1st Istanbul Design Biennial possible.



JOSEPH GRIMA

Adhokrasinin Kısaca Tarihi	9
A Brief History of Adhocracy	27

ELIAN STEFA

Özgürlüğü Yaşamak	45
Exercising Freedom	48

ETHEL BARAONA POHL

Politik Seçimden Resmi Önerilere	51
From Political Choice to Formal Proposals	54

PELIN TAN

Müştereklik Pratikleri: ya da “felaketin yanında koşmak”	57
Ways of Common-ing, or “running alongside the disaster”	61

MAURIZIO BORTOLOTTI

Yona Friedman. Haliç Merkezi	65
Yona Friedman. The Haliç Center	68

PELIN TAN

Giancarlo De Carlo ve Eleştirel Katılımcılık	71
Giancarlo De Carlo and Critical Participation	75

VERA SACCHETTI, AVINASH RAJAGOPAL

Kollektif Hikaye	79
The Collective Story	83

Adhokrasi Açık Çağrı	88
Adhocracy Open Call	89

Adhokrasi Okuma Kitabı

The Adhocracy Reader	91
-----------------------------------	----

Sergi Haritası

Map of the Exhibition	364
------------------------------------	-----

Sergideki Projeler

Projects in the Exhibition	368
---	-----

İstanbul Tasarım Bienali Ekibi

İstanbul Design Biennial Team	374
--	-----

Adhokrasinin Kısaca Tarihi

Joseph Grima

Bu sergi, bir şeyler üreten insanlarla ilgili.

Birkaç ay önce, 21 Nisan 2012'de, dünyanın en etkili haftalık ekonomi dergisi *Economist*, kapağında üçüncü sanayi devriminin gelişini duyuran özel bir konu yayınladı. Bunun hafife alınacak bir açıklama olmadığını kabul etmek gerek: 1840'larda kurulan dergi, son "devrim" başladığında ilk onuncu yılını geçirmişti.

Üreten insanların dünyası bir çeşit yeniden oluşum geçiriyor ve bu durumun etkilerini herkes açıkça görebilir. Bir şeyler üretme bilgisi serbestçe kıtadan kıtaya atılıyor, teknikler gelişiyor ve ışık hızında birleştiriliyor. Yeni, sofistike makineler bireyleri güçlendiriyor: Önceki devrimin amacı mükemmel nesnelere üretmekse (milyonlarca ürün; hepsi tam olarak aynı ve Uluslararası Standardizasyon Örgütü'nün belirlediği kalite standartlarına uygun), bu devrimin amacı yalnızca bir şey veya az sayıda şey üretmektir. Fabrika yerine, geçerli bir üretim ve yenilik modeli olarak atölyeye dönüş yaşanıyor. Mükemmelliği aramak yerine, bireysel kimliğin göstergesi olarak kusurluluk kabul ediliyor.

Ancak bu durum, sanayi tarafından kullanılan endüstriyel aracın yapısında görülen basit bir çalkantının da ötesinde. Kökenleri büyük ölçüde yeni teknolojilere dayansa da, çevremizdeki değişimleri yalnızca teknolojik bir "devrim" olarak tanımlamak, durumu basitleştirmek olur. Bunlar, yıllar veya yüzyıllar boyunca toplumun çevresinde örgütlendiği kuvvetler dengesinde çığır açan sapmalara işaret eder.

Bir şeyler üretmek genellikle politik bir etkinlik olarak değerlendirilmez. Ancak, bilgi coğrafyasının kesintisiz olduğu bir çağda bu niteliği kazanabilir. İster soyut bir arayüz, ister gerçek bir şehir olsun; bir şey üretmek, başlı başına işgücü tanımını, fikri mülkiyetin değerini, tüketim etiğini ve tabii ki yeni üretim süreçlerinin yapısındaki olanakları sorgulamak anlamına gelir. Tasarım çoğunlukla bu soruların beklenen yanıtlarını sorgulama, çürütme ve yeniden düşünme sürecidir.



Giorgio Vasari,
Le Vite de'
più eccellenti
pittori, scultori,
e architettori,
Torrentino,
Florence, 1550

Buradaki cezbedici nokta, bu “devrimde” yeni, ani ve beklenmeyen şeyler görmektir. Bu sergi, bazı yönlerinin tasarım tarihiyle ve kültürümüzle yakından ilişkili olduğunu gösteriyor. Bugün kanıksadığımız ve tamamen çağdaş olarak algıladığımız bu fikirlerin bazıları aslında çok önce doğmuştu ve muhtemelen kendi çağlarının ötesindeydi. Diğerlerine muhtemelen henüz yetişemedik bile.

Tasarım, yaşam tiyatrosunun göz önüne serildiği bir sahne olarak düşünülürse, bu sergi, çeşitli aktörleri birbirine bağlayan hatların haritasını çıkarıyor. Bunlardan bazıları burada.

1 Eleştiri

21. yüzyılın perspektifinden bakıldığında, tasarım anlayışımız “eser sahipliği” kavramıyla o kadar iç içe geçmiş bir haldedir ki birini diğerinden ayrı tasavvur etmek kelimenin en hafif anlamıyla saçmalık olurdu. Ancak, bugün “tasarıma dayalı” olarak sahiplendiğimiz disiplinlerde, tıpkı bizzat fikri mülkiyet fikri gibi eser sahipliği kavramının başlıca rolünün de göreceli yeni bir kavram olduğu gerçeğini çok azımız kabul ediyoruz. Bir 16. yüzyıl mimarı ve ressamı ve ayrıca İtalya'nın ilk sanat tarihçisi (ve “eleştirmeni”, matbaada Rönesans sözcüğünü ilk kez kullanan kişi olarak kabul edilmektedir) olan Giorgio Vasari, ünlü *Ressamların Hayatı* kitabının önsözünde İtalya'nın muhteşem mimari sanat eserlerinin sahiplerinin kimliklerini çepeçevre saran mutlak bilinmezliğe karşı duyduğu dehşet verici şaşkınlığı ifade etmektedir. Bir araya getirilmiş çeşitli biyografilerin önsözünde, şu ifadeleri kullanıyor:

O çağda, [...] hem İtalya hem de yurtdışında, büyük önem arz eden görkemli yapılar inşa edildi. Ancak, Sicilya'daki Abbey of Monreale, Piscopio-Napoli, Pavia Manastırı, Milan'daki Katedral Kilise, Bologna'daki S. Pietro ve S. Petronio ve İtalya boyunca görülen diğer pek çok eser gibi inanılmaz maliyetlerle yapılmış [...] yapıların mimarlarının kim olduğunu bulamayınca, bu çağın insanının kabalığı ve şöhret arzusundan yoksun kişilikleri karşısında şaşkınlığa uğradım.¹

Vasari, eserlerdeki mutlak anonimliğinin damga vurduğu bu en karanlık çağı takip eden sonraki yüzyıllarda mimarların

en azından adının kaydedilmiş olması gerçeğinden cılız da olsa bir teselli buluyor. “Nihayet daha yüce insanlar ortaya çıkmaya başladı” diyerek sözlerine devam ediyor, “Bazı eserlerinde kendini tanıtırken sadece adına yer vermiş olmasından mütevellit ne hangi ülkeden olduğunu ne de soyadını bildiğim Buono da bunlardan biriydi.” Hayatının önemli bir bölümünü bu sorunu düzeltmeye adanmış Vasari, gelecek nesiller için İtalya’nın en büyük mimar, ressam ve heykeltıraşlarının ayrıntılı biyografilerini (tümü hayatta olmadığı için yeri geldiğinde varsayımlara dayanarak) kaydetti.

Vasari’nin *Lives* kitapları artık hemen her yerde görebileceğiniz sanatçı biyografileri ansiklopedisi yazın türünü ortaya çıkardı. Bununla birlikte, kitabın tıpkı 1960’lı yılların New York’unda Bernard Rudofsky’nin *Architecture without Architects* adlı eserine benzer şekilde, 16. yüzyıl İtalya’sında kaidelere uymayan ve tartışmaya açık bir provokatif yönü olmuş olsa gerek. Rudofsky’nin MoMA’da (Museum of Modern Art) düzenlediği yöresel ve anonim mimari eserleri sergisi; zarif, “eser sahibi bilinmeyen” bir mimarın binlerce yıldır süregeldiğinin ve tek bir kişi tarafından tasarlanmamış olmasına rağmen, bu mimari eserlerin bireysel olarak tasarlanmış eserlerle güzellik ve her şeyden önce kullanışlılık açısından yarıştığı bir kanıtı olarak sunulmuştur. Durum böyle olunca, Rudofsky’nin sergisi Vasari’nin kitabına ilginç bir zıtlık taşıyordu: birisi eser sahipliği konusundaki kolektif amneziyi eleştirirken diğeri 20. yüzyıldaki bu kavrama ilişkin takıntıyı dolambaçlı yoldan kınıyordu. Rudofsky’nin katalog önsözünde yazdığı gibi:

Sorunlarımızın bir kısmı mimarları ya da genel olarak tüm uzmanları yaşama sorunu hakkında muazzam idrake sahip kişiler olarak atfetme temayülünden kaynaklanıyor; oysa, gerçekte bunların çoğu iş ve prestijden başka hiçbir şeyi gözetmeyen kişilerdir.²

20. yüzyılın ortalarına gelindiğinde, Vasari’nin hareket verdiği sarkaç o kadar zıt bir yöne kaymıştı ki mimarın kahraman kişiliğinin bizzat kendisi bile bir tasarım ürünü haline geldi; bu fikir Ville Radieuse modelinin üzerinde görkemli bir şekilde duran Le Corbusier’in eli resminde mükemmel bir şekilde işlenmektedir. Rudofsky’nin sergisi



Le Corbusier,
La ville radieuse,
Editions Vincent,
Fréal & Cie (2nd ed.),
Paris 1964, p. 135
© FLC/Adagp,
Paris, 2007

12/13

3

Robert H. Waterman,
Jr., *Adhocracy:
The Power to Change*,
W. W. Norton
& Company,
London, 1993

yöresel mimariyi övdüğü kadar Modernizmi, her şeyi tüketen bir kişisellik kültü uğruna başlıca tasaları olan sosyal kalkınma ve estetiğe ihanet etmekle suçlamaktadır.

2 Bürokrat

1993'te, General Motors ve IBM gibi Amerika'nın uyku halindeki ve son derece hiyerarşik devasa şirketlerinin bu uykudan nasıl uyandırılacağı konusunda iktisatçılar ve idareciler arasındaki hiddetli tartışmaların ortasında, McKinsey'in yönetim uygulamaları danışmanı olan Robert H. Waterman Jr. *Adhocracy: The Power to Change*³ adlı bir kitap yayınladı. Waterman; kaideleri, şirketleri, hükümetleri ve büyük merkezi kuruluşları önceki yüzyılda bir dogma olarak kabul edilmeye başlayan bir organizasyonel yapı olan bürokrasinin, süratli teknolojik ve sosyal değişimlere sahne olan bir dönemde yenilikçi olma ve dolayısıyla hayatta kalma yolunda bu kuruluşların önündeki tek mani olduğunu savunuyordu. Waterman, bu bağlamda *Adhokrasi* (yazar ve fütürolog Alvin Toffler'dan alınmış bir terim) kavramını "fırsatları yakalamak, sorunlara çözüm getirmek ve *sonuç almak* için sıradan bürokratik engelleri ortadan kaldıran bir organizasyon şekli" olarak tanımlıyor: başlıca dayanağı, güçlüklerle karşılaştığı anda bunların üstesinden gelmek için *doğaçlama* yoluyla bir araya getirilen, tabandan yukarıya doğru akışkan bir şekilde oluşturulan ve dağıtılan ve en azından belli bir spontanlık içeren proje ekipleri ya da "görev birlikleri" dir.

Bükülmezlik, uyum sağlayamama ve çevresine kayıtsızlık gibi Waterman'ın bürokrasinin kısıtlamaları olarak gördüğü şeyler aslında tam da bürokrasiyi endüstriyel toplumların siyasi ve ekonomik gücü için bu kadar çekici kılan unsurlardı. 1911'de, tam da Walter Gropius ve Adolf Meyer'in Alfeld an der Leine'deki Fagus Fabrikasının inşaatının tamamlandığı yılda, Frederick Winslow Taylor, işlerin optimize edilmiş bir dizi tekrar eden vücut hareketine indirgenecek şekilde basitleştirilmesi yoluyla işçilerin verimliliğinin ve üretkenliğinin büyük ölçüde artırılabilceğini savunduğu *The Principles of Scientific Management*⁴ eserini yayınladı. İşgücünün organizasyonu alanında uygulamaya konulan Taylorizmin ilkeleri, aslında Max Weber'in bürokrasiyi tanımlamak için belirlediği ilkelere karşılık geliyordu: tüm eylemlerin yazılı kurallara dayanılarak

Adhokrasi/Adhocracy

4

Frederick
Winslow Taylor,
*The Principles
of Scientific
Management*,
Harper & Brothers,
Madison, WI, 1911

gerçekleştirildiği ve ileri seviyede eğitim almış bürokratik görevlilerce yönetildiği, sabit faaliyet alanlarında kesin çizgilerle çizilmiş bir otorite çerçevesinin üzerine kurulan son derece derin bir hiyerarşik organizasyon şekli. Dolayısıyla, Taylorizm ilkeleri ve bürokrasi teorisi Modernist harekete geniş bir alanda nüfuz etmiştir: Modernist mimarlar, uzamsal optimizasyon konusunda özellikle Taylor'un hareket etütlerinden ve "kronometre deneylerinden" büyük ölçüde etkilendi ve bu etkiler daha sonra, Frankfurt mutfağından Congrès International d'Architecture Moderne (CIAM) tarafından savunulan şehirlerin fonksiyonel bölgelere ayrılması düşüncesine kadar çok çeşitli ölçeklerdeki projelerde kendini gösterdi. Modernizm ile bürokrasi arasında öylesine yakın bir ittifak vardır ki bu iki felsefeden biri, modern bir şehri kendisinin en ihtiraslı ve karmaşık materyal enkarnasyonu olarak görmektedir.

Waterman'ın *Adhocracy* eserini Amerika'nın kurumsal kültüründeki bürokratik kontrol hegemonyasına karşı bir mukavemet manifestosu olarak kabul edersek, buna hayat veren fikirlerin birçoğu kentsel planlamaya yönelik bu yukarıdan aşağıya empoze edilen, basmakalıpçı yaklaşımı ağır şekilde eleştiren savaş sonrası bir mimar ve kent tasarımcıları neslinin görüşleriyle örtüşmektedir. Waterman'ın kapitalist düzenin sonucunda ortaya çıkan kurumsal kültüre yönelik eleştirileri ile Team X'in CIAM'a başkaldırısı ve sonunda hizipleşmesi arasındaki ortak zemini (pek de olası olmayan) oluşturan şey gerçekler karşısındaki kayıtsızlık, doktrini sorgulama acizliği veya isteksizliğidir; CIAM'ın ruhunu şeytana satarak güç ve bürokrasi ile kurduğu ittifakı kabul etmek istemeyen Team X ve "Non-Plan Manifesto" eseriyle Cedric Price'dan Ville Spatiale eseriyle Yona Friedman'a, Constant'ın New Babylon ya da Situationist vizyonuna ya da hatta bizzat Rudofsky'ye kadar pek çok girişim ve kişi aslında bürokratik gücün, kayıtsızlığın ve *kuralların* hegemonyasından sayısız kaçış yolunu temsil etmektedir.

Team X neslinin birçok üyesi ve özellikle de Giancarlo De Carlo için, Modernizmin soğuk kayıtsızlığının nihai olarak ortaya çıkışı tipolojik tekrara dayanmasında yatmaktadır. De Carlo, 1985 yılında *Casabella*'da⁵ yayınlanan "L'incontenibile ascesa della tipologia" adlı makalesinde, "mimari basmakalıp" sorunundan bahsetmektedir. 1+1 dairelerden binalara ve binalardan mahalleye kadar değişen ölçeklerde, De Carlo "tipolojik tekrar" eyleminde, içinde yaşayan bireylerin

kimliklerine karşı bizzat kendi içinde “basmakalıp” olacak ölçüde mutlak şekilde kayıtsız kalan bir kent paradigması saptamaktadır. “Standart” mahalleler oluşturmak için klonlanmış “standart” konutlar, binlerce “standart” bina... Bu mimari “basmakalıplar” (bu sözcük, De Carlo’nun da belirttiği gibi “bükülmez bir form” anlamına gelir) sabittir, inatçıdır; öyle ki hiçbir alternatif veya sapmaya izin vermez. Hiçbir şekilde ekleme, varyasyon ya da çıkarmaya izin vermedikleri için “pasif yasakçılar”dır. Son kullanıcılarının katılımına izin vermedikleri gibi aynı zamanda onlara karşı tamamen kayıtsızdırlar, tıpkı bürokrasinin bireyin kaderine kayıtsız olduğu gibi. Bunlardan hiçbiri rasgele olmadı: De Carlo’ya göre, daima genişleyen tüketim döngülerini amaçlayan dürtülerden güç alan piyasanın çıkarları ile kendi gücünü ve hegemonyasını sürdürme dürtüsünden güç alan bürokrasinin çıkarları arasında bir işbirliği bulunmaktadır. “Çağdaş ticari odaklı mimarinin elebaşları bürokrasinin başlıca müttelikleridir ve bürokrasiye buyrukları ve yasalarıyla onlara koruma sağlar”⁶ diyor.

6

a.g.e

De Carlo’nun tasarımcı kimliği altında ürettiği eserlerin çoğu, bu tipoloji ve tekrar konusunu ve olası alternatiflerini konu almaktadır. Terni, Villaggio Matteotti (“Matteotti Köyü”) çelik işçileri için yeni bir kentsel semt kurma yönündeki kısmen gerçekleştirdiği planının başlığında bile, büyük ölçekli kentsel gelişimin kişiliksizliğinden kaçınmaya özen gösterdi. 45’ten fazla türden oluşan bir menü tasarlanarak her aileye çevredeki ailelerinkinden farklı bir daire verildi; ikametgahlar standartlaşmış Modernist yapılarda olduğu gibi ayakkabı kutuları gibi istiflenmek yerine, Tetris gibi birbirine geçen modeller olarak düzenlenerek kimliklerin karmaşıklığını ve mahallenin sosyal dokusundaki dinamikleri yansıtan uzamsal konfigürasyonlar sunulmuştur. De Carlo’ya göre, şehir toplumun kolektif ve bireysel kimliklerini ifade etmesi eyleminde yetkilendirilmesini ya da bastırılmasını sağlayabilecek bir araçtır.

Bunu düzenleyen güç yapılarının “tasarımında”ki risk, bizzat gücün takviye edilmesi, genişletilmesi ve sürdürülmesi olasılığıdır ve bu süreç, Michel de Certeau’a göre *stratejinin* uygulamaya konulması yoluyla gelişmektedir. *The Practice of Everyday Life*⁷ adlı eserinde, “stratejiyi” istem ve güce sahip bir özne (örn., bir mal sahibi, kurum, şehir, bilimsel bir kuruluş) “ortam”dan izole edilebildiğinde mümkün olan güç ilişkilerinin

7

Michel de Certeau,
The Practice of
Everyday Life,
University of
California Press
(yeniden baskı), 2011

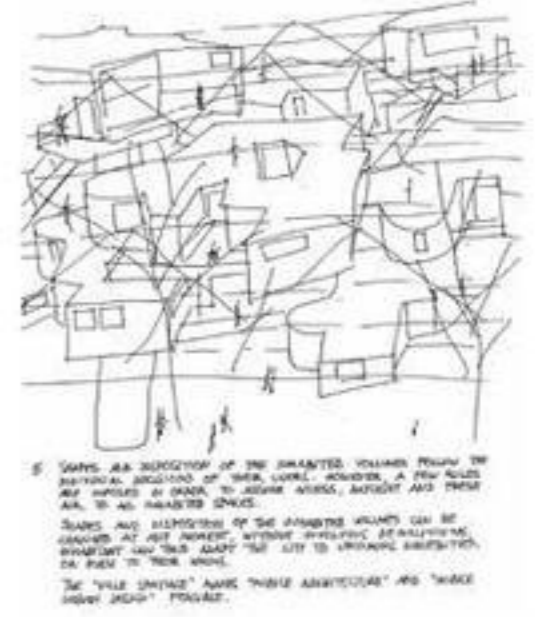
kalkülüsü olarak açıklamaktadır; siyasi, ekonomik ve bilimsel rasyonelliğin bu stratejik modelin üzerine kurulduğunu ileri sürüyor. Tıpkı modernist bir şehir gibi bürokratlar da stratejinin ürünleridir.

3 Kullanıcı

Aynı kitabın ilerleyen kısımlarında, “otorite” sorusunu tekrar ele alan de Certeau, hiyerarşik yapıdaki ortamlarda otorite ile yeterlilik arasındaki bir ters orantılı ilişkinin hakim olduğunu ileri sürüyor. Yeterlilik bir bilgi veya deneyim ve idrak birleşimine dayalıdır; sonuç almak için mevcut bilgi ile “varolan gerçek” arasında aracı görevi görür. Bunun aksine, otorite katı protokoller uygulamak yoluyla nüfuzunu güvence altına alarak ve sürdürerek kendi gücünü artırma gereksinimini sonuç alma ihtiyacının önünde tutar. Otoriteyi elde etmek için bir öznenin bunun karşılığında yeterlilikten vazgeçmesi gerekir, tıpkı bir ev kadınının süpermarkette bedava ürün alabilmek için ödül puanlarından vazgeçmesi gerektiği gibi. “Bu otoritenin paradoksudur” diyen de Certeau sözlerine şöyle devam ediyor,

otoriteye bilgi atfedilir ve otorite uygulandığında eksikliğini duyduğu şey de bu bilgidir. [...] Otoriteyi elde etmek yeterlilikten yavaş yavaş feragat edilmesi anlamına gelir, çünkü “uzmanlar” kendi özel deneyimleri “adına” fakat bunun dışında müdahale ederler.⁸

De Carlo, tahrik edici bir şekilde “mimari, mimarlara bırakılmayacak kadar önemli bir konudur” derken otoritenin siyasi, eleştirel ve teknik yeterliliği konusundaki bu krize işaret etmektedir. 20. yüzyılın ikinci yarısında birçok sanatçının, mimarın ve düşünürün çalışmalarının altında yatan şey işte bu kitlesel toplum sorunu ya da De Carlo’nun xiv. Milan Trienalindeki eserinde göndermede bulunduğu “kalabalık toplum” sorunu hakkındaki söz konusu kolektif kaygılardır. Sayısız bireylerin katkılarıyla yaratıcı eserler ortaya çıkabilir mi? Yaratıcı bir eserin illaki tek bir kişinin baskın vizyonu ile yönlendirilmesi mi gerekir? İzleyiciler, okuyucular, halk, ikamet eden kişiler bu süreçlere aktif şekilde katılmalı mı? Bireysel eser sahipliği fikrinden vazgeçilmesinden ne elde edilecek? Tasarımcının çalışması nerede biter, kullanıcının kontrolü nerede başlar?



Yona Friedman,
Mobile Architecture:
It All Began in
Budapest, Ed. Nikolett
Eröss and Hajnalka
Somogyi, Trafó
Gallery, Budapest
2010

8

a.g.e.

"Bazı arkadaşların yardımıyla dolap tasarlamak. Dolabın tasarım süreci, her biri farklı bir kişi tarafından gerçekleştirilen bir dizi aşama içerir. Süreçte görev alan kişilere, eylemlerinin sonraki aşamalarını veya amaçlarını bilmeden basit bir eylemde bulunmaları istenmiştir. Daha sonra kendim de sürece katılarak, kademeli olarak daha fazla karar aldım ve daha fazla aşamayı uygulamaya koydum ve daha sonra 3 boyutlu bir nesneye dönüştürülecek olan bir olasılıklar veritabanı oluşturdum."



Bu sorular tasarım alanının çok daha ötesinde yankılanmaktadır. 20. yüzyılın başlarında Charles Ives'in müziğinde ortaya çıkan ve John Cage sayesinde 1951'den itibaren yaygınlaşan müzikte belirsizlik ilkesi, enstrümanı çalan kişinin bir notayı ne kadar uzun tutacağını ve hatta belirli bir dizi seçenek arasından hangi notayı çalacağını kendi kendine belirlemesine izin verilen eserlerin ortaya çıkmasını sağladı ve besteleyici ile müzisyen arasındaki yüzyıllardır irdelenmeyen oturmuş ilişkiyi altüst etti. Müzikte belirsizlik ilkesiyle ilgili aynı dönemden daha birçok örnek bulunmaktadır, örneğin, Terry Riley'nin *In C* ve Cornelius Cardew'ün *The Great Learning* eserleri. 1973'te, Charles Jencks ve Nathan Silver, "bir sorunu halihazırda elde bulunan

kaynaklarla hızlı ve etkin bir şekilde çözmek için mevcut bir sistemi kullanma ya da varolan bir durumu yeni bir yöntemle ele alma” uygulamasını belgeledikleri ve savundukları *Adhocism: The Case for Improvisation*⁹ adlı kitabı yayınladı.

Açık uçlu tasarımın ilk örneklerinden biri Gerrit Rietveld’in 1917 tarihli Kırmızı ve Mavi Sandalye eseridir. Orijinal sandalye lekesiz kayın ağacından yapıldığı ve 1920’li yılların başına kadar boyanmadığı için eserin adı esere uyumlu değildir: De Stijl’in kırmızı, mavi, siyah ve sarı renk seçeneklerinin aksine başlangıçta kullanıcı tarafından kendi seçtiği renklerde boyanması amaçlanıyordu.

1974’de, Enzo Mari, hiçbir motorlu alete gerek duyulmadan evde kurulacak şekilde tasarlanmış sandalyeden kitaplığa, masaya ve yatağa kadar her şeyi içeren bir ahşap mobilya serisi olan “Autoprogettazione”yi (sözcük anlamıyla, “Kendi Kendine Tasarım”) sergiledi. 1963’te John Habraken, Heineken ile işbirliği yaparak tüketimin ardından cam tuğla olarak kullanılacak bir bira şişesi olan WoBo’yu ya da tam adıyla World Bottle’ı üretti. Sol eğilimli *New Society* dergisinde 1969’da yayınlanan, yeni ufuklar açan *Non-Plan: An Experiment in Freedom*¹⁰ adlı makalelerinde, Paul Barker, Reyner Banham, Peter Hall ve Cedric Price Britanya’nın belirli bir bölgesinde tüm planlama düzenlemelerinin iptal edilip herkesin istediği yerde istediği zaman inşaat yapmasına izin verilmesine yönelik tahrik edici ve tartışmalı bir fikri öne sürdü.

Bunların hepsinde, anlatılmak istenen nokta eser sahipliğinin artık varolmadığı ya da değersiz olduğu değil, sadece tanımının değiştiğidir. Tüm bu projelerde bir tür eser sahipliği var fakat eser sahibi ile kullanıcı arasındaki ilişki artık eser sahibinin dokunulmaz yüceliği mantığı çevresinde yapılanmıyor. Bu nedenle, özgür hakimiyeti illa bir kaos takip eder yönündeki genel kanıdan hareketle bu çalışmalar neden her zaman kabul edilebilir, hatta güzel bir sonuç vermiyor? İlk fırsatta neden raydan çıkmıyorlar?

Eser sahipliği, belki de, tayin edilen veya önceden belirlenen ile ucu açık bırakılan arasında dengeyi yakalama yeteneğidir. Oyuncular kendilerine verilen seçenekler konusunda özgür iradeye sahiptir fakat bunların da kendi sınırlamaları vardır. Bu bileşimler ve sosyal mekanizmalar, becerikli bir şekilde “tasarlandığında”, gerçekte birçok kısıtlama içermelerine rağmen özgür iradenin amacını ve spontanlığını muhafaza edebilirler. Bu kısıtlamalar,

9

Charles Jencks,
*Adhocism: The Case
for Improvisation*,
Doubleday & Company,
Inc., 1972

10

Reyner Banham,
Peter Hall, Cedric
Price, Paul Barker,
“Non-Plan:
an experiment
in freedom”,
New Society,
20 Mart 1969

günlük yaşamın “hataya meyilli yörüngeleri” ve kullanıcının “anlamlandırma uygulamaları”nın katıştırıldığı nihai ürünlerin yararlı ve güzel ürünler olarak şekillendirmeyi amaçlamaktadır:

Tanınmayan üreticiler, kendi oyunlarını yazan şairler, fonksiyonel rasyonellik ormanında sessizce yolunu keşfetmeye çalışan bireyler olarak tüketiciler, “dolaylı” veya “hataya meyilli” yörüngeler yoluyla kendi mantıklarına itaat ederek anlamlandırma uygulamalarını üretirler [...]. Tüketicilerin hareket alanı olan teknokratik bir şekilde inşa edilmiş, yazılmış ve fonksiyonelleştirilmiş uzayda, tüketiciler yörüngeleri öngörülemeyen cümleler, uzay boyunca okunamayan yollar oluşturur.¹¹

11

de Certeau, a.g.e.

Bu aynı zamanda belirsizlik kavramının 20. yüzyılın önceden belirlenmiş tüketim toplumundaki yükselişini anlamamıza yardımcı olabilecek başka bir bakış açısıdır. Devletlerin, kurumların ve şirketlerin “stratejilerine” karşı çıkan de Certeau, Clausewitz’ten alıntı yaparak “taktik” kavramını “zayıfların sanatı” olarak tanımlıyor:

Taktik bence... ne doğru düzgün bir mekansal veya kurumsal lokalizasyona ne de diğerlerini görünür bir bütün olarak ayırt eden sınırlara bel bağlayabilen bir kalkülüstür. Bir taktiğin yeri diğerine aittir. Bir taktik diğerinin yerine bir bütün olarak onu devralmadan, onu kendinden uzak tutamadan kurnazca parça parça sızar. Sahip olduğu avantajlarından yararlanabileceği, genişlemeye hazırlanabileceği ve koşullardan bağımsızlığını güvence altına alabileceği bir zemine sahip değildir. “Doğru düzgün” sözcüğü, mekanın zamana karşı galibiyetini tanımlar. Bunun aksine, bir mekanı olmadığı için taktik zamana bağlı kalır ve “hareket halinde” yakalaması gereken fırsatları her daim gözetler. Her neyi kazanırsa kazansın, onu koruyamaz.¹²

12

a.g.e.

Belirsizlik, taktiksel kuruluşlar sadece “hareket halindeyken” yakalanabilen ve dolayısıyla resmi, hegemonik güç yapılarının erişemediği fırsatlardan yararlanabildiği için söz konusu taktiksel kuruluşlar açısından verimli bir topraktır. *Öğrenilmiş cehaletin* tabandan yukarıya doğru gelen,

zapt olunamaz bir hünerliliği temsil eden en gelişmiş şeklidir fakat kendisini bu şekilde tanımlamaz. Wall Street’i İşgal Et buluşmalarında, hoparlör kullanma yasağının etrafından dolaşmak için başvurulan el işaretleri kullanımını taktiksel davranışa en iyi örneklerden biridir: kararlar oylama yapmak yerine fikir birliğine dayanılarak alındığı için (lidersiz) protestocular, tartışmaya katılmak ve sonunda bir anlaşmaya varmak için tamamen bu ortak, doğaçlama yoluyla üretilmiş el işaretleri diline bel bağlıyordu.

4 Ağ

25 Ağustos 1991’de, İsveçli bir yazılımcı olan Linus Torvalds, news:comp.os.minix bülten panosuna aşağıdaki sözleri gönderdi:

386(486) AT klonları için bir (ücretsiz) işletim sistemi yazıyorum (sadece bir hobi niteliğinde, gnu gibi büyük ve profesyonel olmayacak).

Bu nokta, günümüzde Android telefonların temel aldığı işletim sisteminin temelini oluşturan ücretsiz, açık kaynaklı bir işlem sistemi olan ve Mac OS X ve iOS cihazlarının kullandığı UNIX kerneli ve dünya çapındaki çoğu sunucuya güç veren Apache yazılımının temelini oluşturan Linux’un kurulduğu an olarak kabul edilmektedir. Açık kaynak yazılımların endüstriyel ortamlarda güvenilir bir şekilde çalışabilecek kadar sağlam yazılımlar üretme yeteneğini ve benzer ücretsiz veya ticari odaklı uygulamalara kolaylıkla uyum sağlayabilme yeteneğini somut bir şekilde ortaya koyan Linux, açık protokollerin sınırsız gücünün simgesi haline dönüştü. Richard Sennett, Linux’u yeni bir zanaatkarlık formunun prototipi olarak, zanaatkarlıkla ilişkili belirli mantıkları ve metodolojileri bilgiye dayalı etki alanlarına sokan bir “kamusal zanaat” olarak tanımlamıştır.¹³ Linux’u oluşturan yüz binlerce satır kod ayrıca içerisinden çıktığı akışkan ve geçici ittifakların bir kartografisidir ve onu bir araya getiren, her biri kendine özel çıkarları ve kesinliği olan heterojen varlıkların, dağıtılmış ağ zekasının ve “şarlatanlar ve sihirbazlar” cemiyetlerinin milyonlarca canlı parçacığının kanıtıdır ve yenilikçiliği ve parçalanmayı temsil eden dehşet verici bir güçtür. Başka bir ifadeyle, bilişim çağında kurumsal kültürün etki alanında bile üretimin tamamen *taktiksel* doğasını yansıtır.

13

Richard Sennett,
The Craftsman,
Yale University
Press, 1. Baskı
(31 Mart 2009)

Ağ tabanlı uygulamaya doğru geçişte hangi ekonomi ağır basmaktadır? P2P teorisyeni Michel Bauwens, “deneyim ekonomisi”ne geçişin sadece turizme ve etkinliklere daha fazla önem vermekle bitmeyeceğini savunuyor, daha temel bir değişimin olması gerektiğine inanıyor. Bu hiç şüphesiz son yüzyılın başından beri yaşadığımız “bilgi ekonomisi”nin bir uzantısıdır. Ancak, emtiaların soyut içeriği ve cisimleştirdikleri bilgi, değer ve kazanç kaynağı olarak gün geçtikçe materyal bileşenlerden daha önemli bir hal alıyor. Deneyimin kendini ekonomilerin temel öğelerinden biri tesis etmesinin nedenlerinden biri de budur: bilgi ekonomisinin temel emtiası olan bilginin yeniden üretilme maliyeti sıfıra yakın olduğu için, işletmeler tarafından bu pazarın dışındaki devasa tutarlara kıyasla çok düşük bir oranda katma değer uygulanabilmektedir. Bu ortamda, Michel Bauwens en etkili ve rekabetçi üretim şeklinin dağıtılmış, peer-to-peer ağ olduğunu yazıyor. Bununla birlikte, dağıtılmış ağlar,

...sıradan türde bir ağ değil: Bunlar otonom aracı kişilerin, zorunlu hub'ları kullanmadan davranışlarını ve bağlantılarını özgür bir şekilde belirleyebildikleri ağlardır. P2P, dağıtılmış güce ve kaynaklar için dağıtılmış erişime dayalıdır. ABD merkezli havaalanı sistemi gibi merkezi olmayan bir ağda, uçaklar belirli hub'lardan geçmek zorundadır; ancak, İnternet veya otoban sistemleri gibi dağıtılmış sistemlerdeyse, yine hub'lar olsa da bunların kullanılması zorunlu değildir ve aracı kişiler her zaman bunların etrafından dolaşabilmektedir.¹⁴

Tıpkı dünyanın en değerli şirketi olan Apple'ın kendi işletim sisteminin motoru için “açık kaynaklı olarak üretilmiş” bir kernele bel bağladığı gibi, kapitalizm de dağıtılmış ağlara, özellikle de bilişim ve iletişim alanındaki peer-to-peer altyapıya gün geçtikçe daha fazla bağımlı hale gelmektedir. Şirketler katılımcı ağlara hemen hücum etmedi fakat Bauwens'in de dikkat çektiği gibi, İnternet çağının devleri, iş modellerini katılımcı ağların gücünden yararlanma fikrinin üzerine kuran “netarchical kapitalistlerdir”: Amazon'un “eş denetiminden geçmiş” deneyimi sunmak için kullanıcı değerlendirmelerine ne kadar bağımlı olduğunu, eBay'in nasıl dünya çapında dağıtılmış bir müzayede platformu olduğunu ya da Google'un nasıl

tamamen kullanıcı tarafından oluşturulmuş içeriğe dayandığını düşünün. Geleceğin ekonomisi bir “yaratıcı ekonomiye” ve bitlerin ekonomik sistemlerin merkezindeki yerine tekrar atomlar geçerse, bugün bildiğimiz imalat şeklinden çok farklı bir ekonomi bizi bekliyor olacak. Bu, bir kitle fonlaması sitesi olan Kickstarter’ın zaten ortaya koyduğu gibi bilgiye dayalı sektörlerin temelini oluşturan işbirliğine dayalı, ağ bağlantılı, katılımcı uygulama modaliteleri etrafında yapılandırılacak. Açık kaynak otomobil tasarımı alanında, Rallye Motor gibi projelerle “katılımcı imalatın” mümkün olduğu zaten kanıtlanmış durumdadır.

Peki, bulaşıcı P2P mantığı ve kültürü bürokratik güç yapılarıyla çakıştığında ne olacak? Hükümetler ve ekonomiler, “işletim sistemleri” olarak nitelendirebileceğimiz kendi altyapılarına sahiptir fakat bunların tasarımı çok nadir bir şekilde sorgulanmaktadır. Fakat şu soru önemlidir: para dahil olmak üzere otorite yapılarının geçerli konfigürasyonu hiç sorgulanmadan doğru konfigürasyon olarak kabul edilmeye devam edecek mi? Alternatifleri var mı? Genellikle, kriz dönemleri bizi bu gibi soruları sormaya itmektedir. Küçük Yunan kasabası olan Mavros’ta, 800 kişi malların ve hizmetlerin takas edilmesine olanak tanıyan TEM (‘Yerel Alternatif Birim’ sözcüğünün Yunanca’daki kısaltması) adlı, parasal olmayan bir “yerel para birimi sistemine” katılıyor. Açık kaynak hareketinin yazılım gibi bilgiye dayalı alanlarda neden olduğu parçalanmanın altında yatan ve donanım sektörünü dönüştürmenin eşiğinde olabilecek ilkeler, aynı ölçüde kavramsal olarak toplumun çekirdek yapılarını da dönüştürme kabiliyetine sahiptir. Her ne kadar bunları tek başına ağın güç verme yeteneğine atfetmek basit ve indirgeyici bir yaklaşım olsa da, bunun en aşikar ve çarpıcı örneği Arap Baharı adı verilen ağ yoluyla düzenlenen başkaldırı dalgasında görülmektedir: taktik “kötü bir argümanın daha iyi görünmesini sağlamaksa”, Arap Baharı normalde kötü bir argüman olarak kabul edilecek bir unsurun yani silahsız, organizasyonsuz bir topluluğun bilgi ağlarından yararlanarak üstünlüğü nasıl ele geçirdiğini gösteren iyi bir örnektir. Batıda, genellikle Anonim bayrağı altında faaliyet gösteren ağ bağlantılı “görev birlikleri” (Waterman’ın *Adhocracy* adlı eserindeki terminolojiyi kullanacak olursak) hızlı ve tahmin edilemeyen bir şekilde birleşip dağılıyorlar; bu durum, siyasi ve ekonomik gücün resmi yapılarının daha önce hiç görülmemiş bir taktiksel meydan okuma ile karşılaşmasına neden olmaktadır.

5 Makine

İsraili sanatçı Omer Fast, *5.000 Feet is the Best* adlı kısa metrajlı filminde artık Las Vegas'ta bir güvenlik görevlisi olarak çalışan eski bir Predator operatörüyle yaptığı iki hayali röportajın öyküsünü sahneliyor: uzaktan kontrollü savaşın askerler üzerindeki keşfedilmemiş psikolojik etkilerini, etik muammalarla dolu Pandora'nın kutusunu, cisimleştirdiği insan hayatının göreceli değeri üzerine üstü örtülü kanaatleri irdeliyor. 5.000 ft bir Predator için en iyi uçuş rakımıdır: hem görünmeyecek kadar yüksekte hem de yüksek çözünürlüklü sensörleriyle bir kitabın sayfalarını okuyabilecek ve ardından hızlı ve ölümcül silahlarıyla saldırı yapabilecek kadar alçakta.

İnsansız hava aracı, birliklerinize intihar bombacıları göndermek isteyen düşmanlara karşı kullanılacak ideal silahtır: teknolojik araçlarla askerlerinizin savaş alanında fiziksel olarak bulunması ihtiyacını ortadan kaldırarak kendilerini havaya uçurmaya hazır düşmanlar karşısındaki taktiksel dezavantajınızı da ortadan kaldırmış olursunuz. İnsansız bir hava aracıyla, düşmanlarınızın vücutları savaş hattındayken siz bunun dışında kalırsınız. Asimetrik savaş ve el yapımı patlayıcılar çağında, Predator aracı stratejik gücün askeri birliklerine güvenli alanda kalma fırsatı sağlayarak durumu kendi lehine çevirmekle kalmayıp aynı zamanda, görünmez oluşu nedeniyle düşmanlarda her yerde hazır ve nazır olabileceği paranoyasını doğurmaktadır.

Predator taktiksel bir dezavantajı teknolojik olarak dengelemek için tasarlanmış bir makine olsa da başlı başına bir "taktiksel" araç değildir. Amerika'nın askeri sanayi komplekslerindeki gizli laboratuvarlarda milyonlarca dolar harcanarak üretilmiş, otoriteye ve imparatorluğa hizmet eden bir stratejik silahtır. Bununla birlikte, geleceğe ilişkin asıl savaşı Predator gibi gelişmiş fakat büyük ölçüde konvansiyonel olan stratejik silahların tasarımında bulamazsınız. Güç yapıları başka bir asimetri formuyla karşı karşıya kaldıklarını fark ettiler: sınırsız bütçelerinin getirdiği avantajın ucuz, çok yönlü ve her yerde bulunabilen "üretici tüketici" ekipmanları tarafından (ironik bir şekilde, genellikle askeri ekipmanlardan türetilmişlerdir) ortadan kaldırılmasıyla birlikte sorunlara ortaya çıktıkları anda taktiksel olarak yanıt vermek için açık bir şekilde, işbirliğine dayalı olarak ve sınır tanımadan çalışan çevik ve hünerli ağ bağlantılı araçlar bu güç yapılarının üstünlüğünü su götürür bir hale getirdi.

Clausewitz'in "zayıfların sanatı" olarak tanımladığı taktik kavramının, sınırsız becerileri sayesinde belirli bağlamlarda bürokratik otoritenin güçlü fakat bükülmez stratejilerine karşı üstünlüğü ele alabileceğini söyleyebiliriz. New York Polis Departmanı'nın 2011 ve 2012 yıllarındaki Wall Street'i İşgal Et protestoları sırasında gazetecilerin Wall Street'e girmesini yasakladığı bir dönemde, basının etrafta olmamasının sınırsız bir polis zorbalığına neden olabileceğinden korkan Wall Street'i İşgal Et protestocuları bir iPad ile kumanda edilen, yüksek çözünürlüklü kameralarla donatılmış küçük bir insansız hava aracı geliştirip kalabalığın üzerinde havaya kaldırdılar. Tıpkı Predator'ün yüksek rakımı sayesinde yerden gelecek saldırılara karşı güvende olmasına rağmen saldırı özelliğini koruyor olduğu gibi, toplamda 500 Dolarlık bir maliyeti olan Occuicopter adı verilen bu insansız hava aracı da biber gazına ve polis kordonlarına karşı güvendedi ve yerde olup biten olayları gözlemleyip kaydedebiliyordu.

Bu ucuz teknolojinin gücünden yararlanma yarışında sadece fanatik aktivistlerin var olduğunu düşünmek hata olurdu. Kasım 2011'de, Nebraska-Lincoln Üniversitesi Gazetecilik ve Kitle İletişimi Fakültesi, uzaktan kontrol edilen araçların muhaberede sunduğu olanakları irdelemek için Drone Journalism Lab'i kurdu. İnsansız hava araçları ile yapılan gazetecilik, insansız hava araçlarının savaşlardaki rolünü net bir şekilde yansıtmasının yanı sıra polisin güvenlik ve olay yerine yakınlık arasında kaskatı bir seçim sunarak gazeteciler üzerinde kurduğu taktiksel avantajı ortadan kaldırıyor. Drone Journalism Lab'in web sitesinden:

Gazeteciler şu iki sorunla gün geçtikçe daha fazla karşılaşılıyor: düşük bütçe koşullarında benzersiz online video içeriğine yönelik artan iştah duygusu ve felaket çekimlerinden Wall Street'i İşgal Et protestolarına kadar çok çeşitli haber öykülerine erişimin kısıtlanması ya da engellenmesi. Otonom ve uzaktan kumanda edilen araçların teknolojisindeki hızlı ilerleme nedeniyle, bu tip araçlar askeri uygulamaların yanı sıra sıradan vatandaşların sahip olup işletebileceği araçlar olma yolunda ilerliyor. Aynı zamanda, yüksek çözünürlüklü ve 3D video kameralar daha da küçülüyor, ucuzluyor ve hafifleşiyor. GPS cihazlarıyla birleştirildiklerinde, havadan gözlem platformunun yeni ideal üyeleri haline

dönüşüyorlar. Kısacası, insansız hava uçakları gazetecilik için ideal bir platformdur.¹⁵

Ucuz, güçlü donanım ürünleri yaygınlaştıkça ve ağ bağlantılı meslektaşlar bunu kullanmanın yeni yollarını buldukça, makineler sadece polisin otoritesini sarsmakla kalmayacak gibi görünüyor. İlgili ekipmanların devasa maliyetleri nedeniyle geleneksel olarak bağımsız araştırmacıların yer alamadığı deniz arama, kartografi ve uzay araştırmaları gibi çeşitli bilimsel araştırma dalları, açık kaynak donanım ve yazılım platformlarının gücünü ve çevikliğini spesifik bilimsel amaçlar doğrultusunda bir araya getiren ucuz, deneysel cihazları kullanan bağımsız grupların ve hatta bireylerin akınlarıyla karşı karşıya kalıyor. Ayakkabı kutusu boyutunda uzaktan kumanda edilen bir araç olan OpenROV bunun en güzel örneklerinden biridir. Bu araç, lazer kesimli akrilik parçalar kullanılarak üretilen ve yüzeyle, Arduino mikrokontrolörü ile dahili HD web kamerasından veri gönderimi sağlayan bir uzatılmış USB bağlantısı yoluyla iletişim kuran bir deniz araştırmaları aracıdır. Halihazırda sürümü 2.3 olan bu araç, kullanıcı topluluğundan gelen girdilerle sürekli olarak geliştirilmektedir; bunun için yazılım alanında Linux'u zamanımızın en önemli ve en yaygın işletim sistemi haline getiren sürümlendirme modeli takip edilmektedir.

Gelecekteki çatışmaların kentsel çerçevede olacağı ve geleceğe dair egemenliği ele geçirme savaşının halkın gözleri önünde cereyan ettiği gerçeğinden hareketle, otorite taktiksel yeniliğin sinir merkezlerine sızmaya çalışmaktadır. ABD Savunma Bakanlığı'nın yeni teknolojiler geliştirmekten sorumlu kuruluşu olan ve yıllık 2,8 milyar dolarlık bütçesiyle sık sık (ve çoğunlukla hatalı bir şekilde) "İnternet'e yatırım yapmasıyla" anılan DARPA, son yıllarda aktif bir şekilde ağ bağlantılı yenilikten kendi amaçları doğrultusunda yararlanmanın yollarını aramaktadır. 30.000'den fazla bireysel tasarım girdisine dayanan gelişmiş bir askeri savunma aracının ortaya çıkmasını sağlayan DARPA tarafından finanse edilen xc2v programı, sık sık referans verilen başarılı bir "kitle kaynaklı üretim" projesidir. 2012'de, DARPA "yapıcı hareketi"ni (maker movement) benimseyerek tabandan yukarıya tasarım yeniliği alanına girdi ve ABD genelinde Yapıcı Atölyeleri için 1.000 lise kurması öngörülen bir programa finansman sağladı. Savunma Bakanlığı ve O'Reilly Media (Maker Faire'nin kurucusu olan Dale

Dougherty'nin editörlüğünü yaptığı Make dergisinin yayınevi) arasındaki büyük eleştiri toplayan ittifak hakkında açıklama yapan Eğitim Müsteşarı Martha Kanter, savunma bakanlığı da dahil olmak üzere hükümetin tüm bakanlıkları açısından ulusun “stratejik çıkarlarının” “bürokrasi egemenliğinden çıkıp yenilik egemenliğine geçmekte” olduğunu söyledi. (Bu arada, DARPA direktörü Regina Dugan'ın yenilik, otorite, karşı koyma ve ağ kavramlarını birbirine bağlayan fesat daireye son halkasını da ekleyerek Google'a transfer olacağı bildirildi.)

6 Adhokrasi

Dikkatli bir gözlemci, Giancarlo De Carlo'nun kurduğu ve 1978–2000 tarihleri arasında editörlüğünü yaptığı *Spazio e Società*'nin ilk ve son kapakları arasında ortak bir özellik olduğunu fark edecektir: her ikisinde de 19. yüzyılın karmaşık buharlı endüstriyel makinelerinin soyulmuş ve iç tasarımlarını gösteren resimleri bulunmaktadır. Bir kavram olarak makine, De Carlo'nun felsefesinde önemli bir rol oynamaktadır, sanki bunu doğrularmışçasına derginin birçok sayısında matbaa makinesinin ayrıntılı veya küçük bir resmi var. En kapsamlı tanımında, Merriam-Webster Sözlüğü “makineyi” kurulmuş bir yapı olarak tanımlar ve bu tanıma göre tüm insan tasarımlarını kapsar; benzer şekilde, De Carlo'ya göre makine bizzat toplum için kullanılan bir benzetmedir ve tıpkı dişli ve çarkların enerjiyi beygir gücüne dönüştürmek için yaptığı “işbirliği” gibi, bir şehirdeki binalar, nesnelere ve insanlar günlük yaşamı üretmek için birbiriyle etkileşime girerler. Ve makinelerde olduğu gibi, toplumun gelecekte gideceği yönü belirlemek, bir arada yaşama makinesini geliştirmek de tasarımın sorumluluğudur.

De Carlo'nun ileri sürdüğü gibi tasarım tabiatı gereği siyasi bir eylemse bireysel yaratılışa dair yüce bir duruş olan eski tanımından uzaklaşarak işbirliğine dayalı bir üretim olma yolunda ilerliyor, tıpkı Bruno Latour'ın satır arasında “kompozisyonizm” olarak tanımladığı gibi:

Kompozisyonizm, evrenselliği arar fakat bunu yaparken evrenselliğin zaten orada olduğuna, örtüsünün kaldırılıp keşfedilmeyi beklediğine inanmaz. [...] Evrenselcilikten bir ortak dünya kurma görevini devralır; görecelikten bu ortak dünyanın asla bir bütün olmayacak fakat kırılğan,

Bruno Latour,
Steps towards
the Writing of a
Compositionist
Manifesto, <http://www.bruno-latour.fr/node/140>'dan
29/9/2012 tarihli
alıntı

Joseph Grima

Milano'da çalışmalarını sürdüren bir mimar, editör, yazar ve küratör. Domus'un editörü olan Grima, New York City'de kar amacı gütmeyen bir galeri ve toplantı alanı olan Storefront for Art and Architecture'in da eski direktörüdür. Çalışmaları Venedik Mimarlık Bienali, Experimenta ve New Museum'da (New York) sergilenmiştir. Çok sayıda kitapta ve *Abitare*, *Volume*, *Bracket*, *Urban China* ve *New Geographies* gibi dergi ve yayında editörlük görevini üstlenmiş; katkıda bulunmuş, ayrıca Avrupa ve Amerika'da, son olarak da Moskova'daki Strelka Medya, Mimarlık ve Tasarım Enstitüsü'nde ders vermiştir. Halen Vitra Tasarım Müzesi'nde ve Shorefast Vakfı'nda danışma kurulunda görev yapıyor. Grima, Adhocracy'de, İstanbul Tasarım Bienali'nin ilk sayısında küratörlük görevini yürütüyor.

revize edilebilir ve çeşitli kompozit materyal olacak tamamen heterojen parçalardan kurulması gerektiğini bildiren kesinliği alır.¹⁶

Bu sergi, nerede olursa olsun bu “kompozit materyalinin” izlerini aramak için yola çıkıyor. Bu, tasarımın bizi otoritenin adaletsizliğinden ve zulmünden ya da Modernizm dogmasının kalıntılarından veya hastalıktan, açlıktan ve doğal felaketlerden kurtaracağı yeni bir çağın şafağını selamlayan pozitivist bir sergi değil. Açık, işbirliğine dayalı tasarım uygulamalarının daha adil bir toplum ortaya çıkaracağı ya da fakirliği azaltacağı görüşünü ileri sürmüyor. Hatta, “açık tasarımın” son yıllardaki kayda değer başarılarını kutlamayı bile düşünmüyor: bunlar zaten ortada olan, herkesin görebileceği yalın gerçekler.

Bunun aksine, sergi daha çok günlük yaşamın tüm çatlaklarına sızan yeni bir kolektif zihniyet veya tutum olan kapsamlı kültürel durumun anlık görüntüsünü çekmeye yönelik bir girişim. Bu nedenle, “tasarım” olarak yaygın biçimde kabul edilen son derece kısıtlı alanın sınırlarını bilinçli olarak sık sık zorlamaktadır (disiplin içinde bile). *Adhokrasi* olarak tanımladığımız ve daha birçok farklı şekilde tanımlanabilecek bu kültürel durum, tasarım topluluğunun içinden çıkmıyor: bireyleri ve şirketleri, orduları ve sanatçıları, tasarımcıları ve üreticiler, gençleri ve felsefecileri bir araya getiriyor. Hiç şüphesiz ki bir takım araç, artefakt, gelenek ve hatta yeni bir estetik anlayışını beraberinde getiriyor fakat en önemli dönüşümler henüz yeni başladı: yeni güç yapılarını, yeni ekonomik çerçeveleri, yeni otorite formlarını, yeni siyasi olma modalitelerini ve tamamen yeni bir *sosyal anatomi*yi tanımlama mücadelesi tam da şu anda gözlerimizin önünde cereyan ediyor.

Adhokrasi fikirler, nesnelere ve olgulara eleştirel bir bakış getirme girişimidir; bunları sorgulamayı, sorunsallaştırmayı, yorumlamayı ve takdir etmeyi amaçlar. İçeriği, soluduğumuz havadan 21. yüzyıl insanına kadar büyük ölçüde günlük yaşamdan alınır. Bu bir devrimse daha yeni başladı.

A Brief History of Adhocracy

Joseph Grima

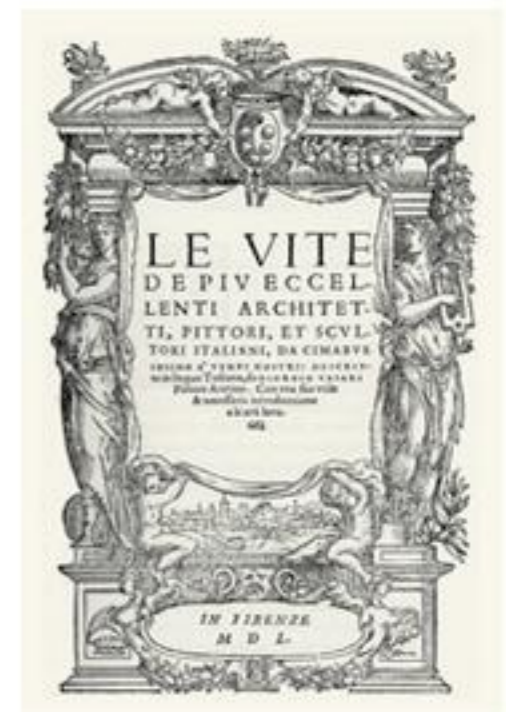
This is an exhibition about people who make things.

A few months ago, on April 21, 2012, the world's most influential financial weekly, the *Economist*, published a special issue announcing on its cover the advent of a third industrial revolution. One must assume this is not a statement to be taken lightly: the magazine, founded in the 1840s, was not much more than a decade old when the last such "revolution" began.

The world of those who make things—titanic or microscopic, material or immaterial—is in a state of upheaval, and the effects are palpable all around us. An irrepressible, seamless flow of knowledge has precipitated an accelerated evolution; new, sophisticated machines are empowering individuals to produce objects of previously unthinkable complexity and sophistication. If the last revolution was about making perfect objects—millions of them, all the same, to the exactingly consistent standards prescribed by the International Organization for Standardization—this one is about making just one, or a few. It looks to the workshop, rather than the factory, as its epicenter of production and innovation. Instead of pursuing perfection, it embraces imperfection as an expression of identity.

But the changes afoot amount to something more substantial than a simple upheaval in the technical apparatus of industry. New technologies may have triggered them, but it would be reductive to describe the events unfolding around us as a merely technological "revolution". They hint at epochal modifications—convulsions—in the power structures that have, for decades (if not centuries), regulated society.

Making things, designing, is not usually defined as a political activity. Yet to make something—an immaterial interface or a very material city—is to interrogate oneself as to the definition of labor, the value of intellectual property, the ethics of consumption, the possibilities inherent in new



Giorgio Vasari,
Le Vite de'
più eccellenti
pittori, scultori,
e architettori,
Torrentino,
Florence, 1550

productive processes. Design is the process of observing, understanding, questioning and rethinking the prescribed responses to these queries.

The temptation is to perceive in this “revolution” something new, sudden and unexpected. This exhibition argues that many of its aspects are deeply embedded in recent and not so recent design history, or lie dormant in our culture. Some of the ideas, objects and practices we take for granted today, which we perceive as quintessentially contemporary, were in fact born long ago—ahead of their times, perhaps. Others we even may not have caught up with yet. Taking design as a stage upon which the theater of life is enacted, the exhibition maps the forcelines that interlink some of the actors.

I The Critic

From a 21st-century perspective, our understanding of design is so deeply entangled with the notion of “authorship” that any attempt to consider one without the other would appear farcical, if not blasphemous. Yet the little-acknowledged reality is that within the disciplines we today consider “design-based”, the cardinal role of authorship—much as the idea of intellectual property itself—is a relatively recent one. In the introduction to his celebrated *Lives of the Painters*, Giorgio Vasari, the 16th-century architect and painter and Italy’s first art historian (and, by extension, “critic”—he is frequently credited with the first use of the term “Renaissance” in print) marvels, aghast, at the utter obscurity surrounding the authors of Italy’s great architectural masterpieces. In the introduction to the collected biographies, he writes:

There were built, then, [...] many edifices of importance both in Italy and abroad, whereof I have not been able to find the architects, such as the Abbey of Monreale in Sicily, the Piscopio of Naples, the Certosa of Pavia, the Duomo of Milan, S. Pietro and S. Petronio in Bologna, and many others which are seen throughout all Italy, built at incredible cost [...] I cannot but marvel at the rudeness and little desire for glory of the men of that age.¹

Vasari finds meager comfort in the fact that, in the centuries

following this darkest era of utter creative anonymity, at least the names of the architects—if little else—were being recorded. “[T]here began at last to arise men of a more exalted spirit”, he wrote, such as “Buono, of whom I know neither the country nor the surname, for the reason that in making record of himself in some of his works he put nothing but simply his name”. Vasari devoted a significant portion of his life to single-handedly rectifying this state of affairs, recording for posterity detailed (if at times conjectural, since not all were alive) biographies of Italy’s greatest architects, painters and sculptors.

Vasari’s *Lives* gave birth to the genre of an encyclopedia of artistic biographies that is more commonplace today than ever. In 16th-century Italy, though, the book must have appeared as anomalous—and arguably provocative—as Bernard Rudofsky’s *Architecture Without Architects* did in 1960s New York. Rudofsky’s exhibition, a celebration of vernacular and anonymous architecture at the MoMA, was presented as evidence that exquisite, “authorless” architecture had existed for thousands of years—and that, despite not being designed by one person, it rivalled individually-designed works in beauty and, above all, practicality. As works of “criticism”, Rudofsky’s exhibition is an interesting counterpoint to Vasari’s book: one is a protest against collective amnesia around authorship; the other is an oblique denunciation of the 20th century’s obsession with it. As Rudofsky writes in the introduction to the catalogue:

Part of our troubles results from the tendency to ascribe to architects—or, for that matter, all specialists—exceptional insight into the problem of living, when in truth, most of them are concerned with problems of business and prestige.²

By the mid-20th century, in other words, the pendulum set in motion by Vasari had swung so far in the opposite direction that the heroic persona of the architect had in itself become a product of design, an idea perfectly captured in the carefully-composed image of Le Corbusier’s hand hovering almighty over a model of the Ville Radieuse. As much as a celebration of the vernacular, Rudofsky’s exhibition is an indictment of a perceived betrayal of Modernism’s primary preoccupations—social advancement and aesthetics—in favor of an all-consuming cult of personality.

2

Bernard Rudofsky,
*Architecture Without
Architects: A Short
Introduction to
Non-Pedigreed
Architecture*,
Museum of Modern
Art, New York, 1964



Le Corbusier,
La ville radieuse,
 Editions Vincent,
 Fréal & Cie (2nd ed.),
 Paris 1964, p. 135
 © FLC/Adagp,
 Paris, 2007

2 The Bureaucrat

In 1993, in the midst of a raging debate among economists and management as to how America's lethargic and massively hierarchical corporate behemoths such as General Motors and IBM could be rebooted, Robert H. Waterman Jr., a consultant with McKinsey on management practices, published a book titled *Adhocracy: The Power to Change*.³ Waterman argued that bureaucracy, the organizational structure whose precepts corporations, governments and large centralized institutions had come to treat as dogma over the previous century, was the single greatest impediment, in an era of rapid technological and social upheaval, to their ability to adapt and survive. He borrowed the term "adhocracy" from the writer and futurist Alvin Toffler to describe "any form of organization that cuts across normal bureaucratic lines to capture opportunities, solve problems, and get results". Waterman's idea of "adhocracy" in business management advocated project teams being assembled *ad hoc* to tackle challenges as they arose, then dissolving fluidly.

What Waterman perceived as bureaucracy's limits—its inflexibility, inability to adapt, its indifference to its surroundings—were precisely the virtues that made it so

3

Robert H. Waterman,
 Jr., *Adhocracy:
 The Power to Change*,
 W. W. Norton
 & Company,
 London, 1993

appealing to industrial society's structures of political and economic power in the first place. In 1911, the same year Walter Gropius and Adolf Meyer's Fagus Factory was completed in Alfeld an der Leine, Frederick Winslow Taylor published *The Principles of Scientific Management*,⁴ in which he argues that by simplifying jobs to the point of reducing them to optimized sequences of repetitive gestures, workers' efficiency—and productivity—could be dramatically improved. The principles of Taylorism, in effect, introduced into the sphere of the organization of labor an equivalent to the principles set out by Max Weber to define bureaucracy itself—a deeply hierarchical form of organization, built around delineated lines of authority in fixed areas of activity, within which action is taken on the basis of written rules and governed by bureaucratic officials with expert training. In turn, the principles of Taylorism and the theory of bureaucracy broadly infiltrate the Modernist movement: its architects were particularly fascinated by Taylor's motion studies and “stopwatch experiments” in spatial optimization, subsequently paraphrased in projects as diverse in scale as the Frankfurt kitchen and the functional zoning of cities advocated by the Congrès International d'Architecture Moderne (CIAM). The alliance between Modernism and bureaucracy is a close one, to the point that one might describe the modernist city as its most ambitious and complex material incarnation.

Although Waterman's *Adhocracy* is a productivist manifesto inspired by the profoundly American cult of corporate efficiency, its defiance towards bureaucracy resonates with the sentiments of a post-war generation of architects and urbanists deeply critical of Modernism's top-down, one-size-fits-all approach to urban planning. It is the fundamental indifference to the reality on the ground, the inability or unwillingness to question the doctrine, that form the (somewhat unlikely) common ground between Waterman's critique of late-capitalist corporate culture and Team X's rebellion against, and subsequent schism from, CIAM. Unwilling to accept the Faustian nature of its alliance with power and bureaucracy, they—and many others, from Cedric Price and his “Non-Plan Manifesto”, to Yona Friedman with his *Ville Spatiale*, to Constant's New Babylon or the Situationists, or even Rudofsky himself—design a multitude of escape routes from the hegemony of bureaucratic power, of indifference and of regulation.

4

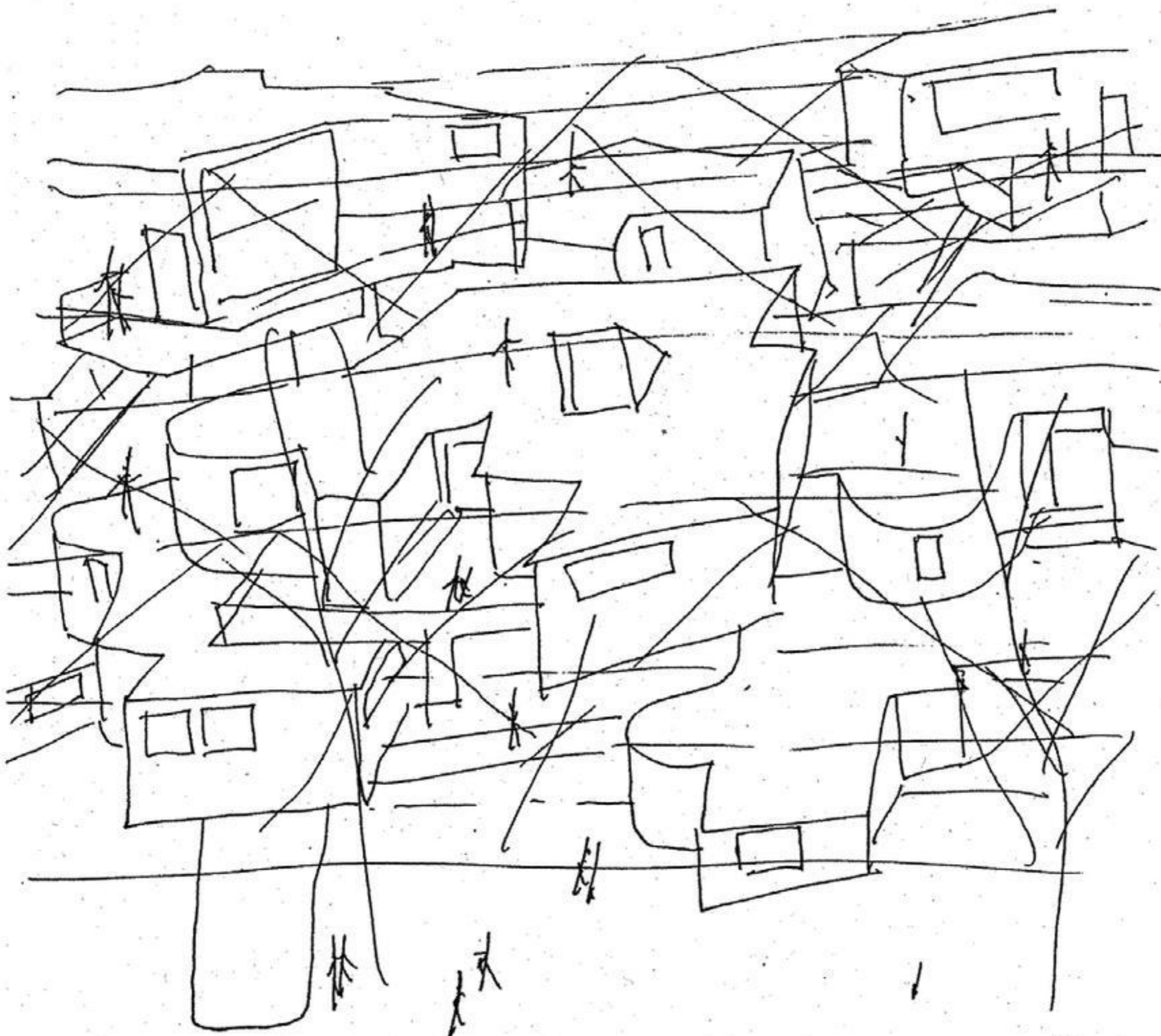
Frederick Winslow Taylor, *The Principles of Scientific Management*, Harper & Brothers, Madison, WI, 1911

Giancarlo De Carlo, "Note sulla incontinente ascesa della tipologia/Type and Stereotype", in *Casabella* 509-510, January/February 1985

For many of Team X's constituent members, and for Giancarlo De Carlo in particular, the ultimate manifestation of Modernism's aloof detachment was to be found in its reliance on typological repetition. In his essay "Notes on the Uncontrollable Ascent of Typology/Type and Stereotype", published in 1985 in *Casabella*,⁵ De Carlo speaks of the problem of the "architectural stereotype". Shifting in scale from the single apartment unit to the building, and from the building to the neighborhood, De Carlo detects in the act of "typological repetition" a paradigm of urbanism utterly unconcerned with identities of its inhabitants—to the point of becoming in itself "stereotypical". "Standard" residences, multiplied by the thousand, form "standard" buildings, which are cloned to form "standard" neighbourhoods, and so on... These architectural "stereotypes" (a word that, as De Carlo points out, literally means "rigid form") are fixed, intractable to the point of making any sort of alternative or deviation seem entirely implausible. They are "passive-repressive", in that they allow no form of addition, variation or subtraction. Not only do they prohibit the participation of their end-users, they are entirely indifferent to them, much as the bureaucrat is ultimately indifferent to the fate of the individual. None of this is accidental: for De Carlo there is an alignment between the interests of the market, driven by the impulse towards ever-expanding cycles of consumption, and the interests of bureaucracy, motivated by the perpetuation of its own power and hegemony. "The impresarios of contemporary commercially-driven architecture", he writes, "are the primary allies of bureaucracy, and bureaucracy offers them protection by way of its edicts and ordinances."⁶

Ibid.

Much of De Carlo's own work as a designer revolved around this problem of typology, repetition and its possible alternatives. Even in the title of his partially realized plan for a new urban quarter for the steel workers of Terni, Villaggio Matteotti ("Matteotti Village"), he sought to eschew the impersonality of the large-scale urban development. By devising a menu of over 45 types, each family is afforded an apartment different from that of surrounding families; even in section, the dwelling units are not stacked up like shoe-boxes, as in canonical Modernist developments, but are arranged in interlocking patterns, Tetris-like, offering a complexity of spatial configurations that literally reflects the complexity of identities and dynamics within the social fabric of the neighborhood. For De Carlo, the city is a



5. SHAPES AND DISPOSITION OF THE INHABITED VOLUMES FOLLOW THE INDIVIDUAL DECISIONS OF THEIR USERS. HOWEVER, A FEW RULES ARE IMPOSED IN ORDER TO ASSURE ACCESS, DAYLIGHT AND FRESH AIR TO ALL INHABITED SPACES.

SHAPES AND DISPOSITION OF THE INHABITED VOLUMES CAN BE CHANGED AT ANY MOMENT, WITHOUT INVOLVING DEMOLITIONS. INHABITANT CAN THUS ADAPT THE CITY TO UPCOMING NECESSITIES, OR EVEN TO THEIR WHIMS.

THE "VILLE SPATIALE" MAKES "MOBILE ARCHITECTURE" AND "MOBILE URBAN DESIGN" FEASIBLE.

dispositif of sorts through which society can be empowered—or suppressed—in the fundamental act of articulating its collective and individual identities.

What is at stake in the design of the power structures that regulate society is the possibility of reinforcing, extending and perpetuating power itself, a process that for Michel de Certeau occurs through the deployment of strategy. In *The Practice of Everyday Life*,⁷ he describes "strategy" as the calculus of force-relationships that become possible when a subject of will and power (a proprietor, an enterprise, a city, a scientific institution) can be isolated from an "environment"; political, economic and

Yona Friedman,
*Mobile Architecture:
It All Began in
Budapest*, Ed. Nikolett
Erőss and Hajnalka
Somogyi, Trafó
Gallery, Budapest
2010

7

Michel de Certeau,
*The Practice of
Everyday Life*,
University of
California Press
(reprint edition), 2011

scientific rationality, he claims, has been constructed on this strategic model. The bureaucrat, like the modernist city, are products of strategy.

3 The User

Later on in the same book, de Certeau tackles once again the question of “authority”, arguing that hierarchically-structured environments are characterized by a relationship of inverse proportionality between authority and competence. Competence is, by necessity, based on a combination of knowledge, or expertise, and savvy; it mediates between existing knowledge and the “reality on the ground” to achieve results. Authority, by contrast, prioritizes the extension and replication of its own power over the need to achieve results, affirming and perpetuating its own influence through the imposition of rigid protocols. To achieve authority, a subject must trade in competence, like a housewife trading in reward points for freebies at the supermarket. De Certeau writes:

That is the paradox of authority, a knowledge is ascribed to it and this knowledge is precisely what it lacks when it is exercised. [...] Acquiring authority amounts to a gradual renunciation of competence, since “experts” intervene “in the name of”—but outside of—their particular experience.⁸

8

de Certeau, op. cit.

It is precisely this crisis in the competence of authority—political, critical, technical—that De Carlo acknowledges when he provocatively asserts that “architecture is too important to be left to architects”. It is this collective preoccupation with the problem of a mass society, or what De Carlo referred to in the title of his XIV Triennale of Milan in 1968 as “the large number”, that underlies the work of many artists, architects and thinkers in the second half of the 20th century. Can creative works emerge from the contributions of countless individuals? Must a creative work inevitably be guided by the tyranny of one person’s heroic vision? Should the audience, the reader, the public, the inhabitant be actively involved in processes of creative production? What stands to be gained from renouncing the idea of individual authorship? Where does the work of the designer end and control of the user take over?

These questions resonate well beyond the sphere of design. Indeterminacy in music, which began early in the 20th century in the music of Charles Ives and became widely known after 1951 thanks to John Cage, produced pieces in which the player was allowed to determine how long to hold a note and even what note to play from a set of choices, upending the established relationship between composer and musician that for centuries had gone essentially unchallenged. There are many more examples of indeterminacy in music from the same period, including Terry Riley's *In C* (1964); in the most extreme examples, traditional musical notation is replaced by visual or verbal signs suggesting how a work can be performed. In Earle Brown's *December 1952* (1952), lines and rectangles of various lengths and thicknesses can be read as loudness, duration, or pitch: the performer chooses how to read them.

One of the earliest examples of open-ended design is Gerrit Rietveld's Red and Blue Chair of 1917. Its title is something of a misnomer, since the original chair was constructed of unstained beech wood and was not painted until the early 1920s: it was originally intended to be painted by the user in his or her choice of colours, rather than in the red, blue, black and yellow livery of De Stijl. In 1972, Charles Jencks and Nathan Silver published the book *Adhocism: The Case for Improvisation*, in which they document—and advocate—the practice of “using an available system or dealing with an existing situation in a new way to solve a problem quickly and effectively” with “resources already at hand”.⁹

In 1974, Enzo Mari presented “Autoprogettazione” (literally, “Self-Design”), a line of wooden furniture including everything from chairs to bookshelves, tables and beds, designed to be realised (and potentially adapted or modified) at home, without the need for power tools. In 1963 John Habraken collaborated with Heineken to produce the WoBo, or World Bottle: a beer bottle with a secondary use as a glass brick. In their seminal essay, “Non-Plan: An Experiment in Freedom”,¹⁰ which was published in 1969 in the leftist review *New Society*, Paul Barker, Reyner Banham, Peter Hall and Cedric Price advocated the provocative and controversial idea of abolishing all planning regulations in certain regions of the UK, allowing anyone to build anything anywhere.

In all of these, the point is not that authorship no longer exists, or that it is without value—it has simply shifted in



Design and chaos, Itay Ohaly, 2011

“Designing cabinets with the help of some friends. The cabinet's process contains a number of phases; each one of the phases was executed by a different person. The people who were involved in the process were asked for a simple action without knowing the following phases, or the purpose of their actions. Later, I involved myself in the process, gradually taking more decisions and executing more of the phases, creating a bank of possibilities, later to be translated into a 3D object.”

⁹

Charles Jencks, *Adhocism: The Case for Improvisation*, Doubleday & Company, Inc., 1972

¹⁰

Reyner Banham, Peter Hall, Cedric Price, Paul Barker, “Non-Plan: an experiment in freedom”, in *New Society*, (March 20, 1969)

definition. There is a form of authorship in all of these projects, but the relationship between the author and the user is no longer structured around the logic of an inviolable sacrality of the author. Given the general expectation that, given free reign, chaos will inevitably ensue, why do these works almost always result in an acceptable, even beautiful, outcome? Why don't they derail at the first opportunity?

Maybe what is key is that the skill of authorship lies in striking an equilibrium between what is prescribed or pre-determined and what is left open. There is free will involved in the choices the players are given, but within limitations. These compositions and social mechanisms, when skillfully “designed”, can retain the purposefulness and spontaneity of free will despite the fact that, in actuality, they involve lots of restrictions—restrictions which serve to shape the finished work to be something useful and beautiful into which both the “errant trajectories” of everyday life and the “signifying practices” of the user are embedded. As de Certeau writes:

“As unrecognized producers, poets of their own acts, silent discoverers of their own paths in the jungle of functionalist rationality, consumers produce through their signifying practices [...] “indirect” or “errant” trajectories obeying their own logic. In the technocratically constructed, written and functionalized space in which consumers move about, their trajectories form unforeseeable sentences, partly unreadable paths across a space.”¹¹

11

de Certeau, op. cit.

This is also another perspective from which the rise of indeterminacy's appeal in the heavily scripted environment of 20th-century consumer society can be understood. In opposition to the “strategies” of states, corporations and organisations, De Certeau—quoting Clausewitz—identifies in “tactics” an “art of the weak”:

“I call tactics... a calculus which cannot count on a proper spatial or institutional localisation, nor thus on a borderline distinguishing the other as a visible totality. The place of a tactic belongs to the other. A tactic insinuates itself into the other's place, fragmentarily, without taking it over in its entirety, without being able

to keep it at a distance. It has at its disposal no base where it can capitalise on its advantages, prepare its expansions, and secure independence with regard to circumstances. The “proper” is a victory of space over time. On the contrary, because it does not have a place, a tactic depends on time—it is always on the watch for opportunities that must be seized “on the wing”. Whatever it wins, it does not keep.”¹²

12

Ibid.

Indeterminacy is a fertile ground for tactical agency, as it is able to leverage those opportunities that can only be seized “on the wing”, and that are therefore beyond the reach of formal, hegemonic power structures. It is the ultimate form of *docta ignorantia*—a bottom-up, irrepressible cleverness which does not recognize itself as such. A well-reported example of tactical behavior is the use of hand signals during Occupy Wall Street gatherings to circumvent a ban on amplified sound: since decisions were not made on the basis of voting but of consensus, the (leaderless) protesters were entirely reliant on this common, improvised language of hand signals to participate in the debate and, eventually, reach an agreement.

4 The Network

On 25 August 1991, Linus Torvalds, a Swedish programmer, posted the following words on the bulletin board news:comp.os.minix:

I'm doing a (free) operating system (just a hobby, won't be big and professional like gnu) for 386(486) AT clones.

This line is regarded as the moment in which Linux—the free, open-source operating system that today forms the basis the operating system upon which Android phones are based, the UNIX kernel which Mac OS X and iOS devices use, and the Apache software that powers most of the world’s servers—was founded. As the tangible demonstration both of open source’s ability to produce software robust enough to operate reliably within industrial environments, and of its ability to adapt seamlessly to free or commercially-driven applications alike, Linux became the poster-child of the almost limitless power

of open protocols. Richard Sennett has defined Linux as a prototype of a new form of craftsmanship, “public craft”, which introduces into the knowledge-based sphere certain logics and methodologies of craftsmanship.¹³ The hundreds of thousands of lines of code that make up Linux are also a cartography of the fluid and temporary alliances in which it originates, a testament to the heterogeneous entities, the millions of vibrant particles of diffuse networked intelligence and leagues of “charlatans and magicians”, who assembled it, each with their own interests and finalities—a terrifying force of innovation and disruption. In other words, of the profoundly *tactical* nature of production, even in the corporate realm, within the information age.

What kind of economy is implicit in the shift towards network-based practice? The transition to the “experience economy”, peer-to-peer theorist Michel Bauwens has argued, is not simply a matter of assigning greater importance to tourism and events—it points at something more substantial. It is an extension of the “knowledge economy” we have lived with since the beginning of last century. But as the immaterial content of commodities—and the knowledge they embody—it progressively becomes more important than the material make-up as a source of value and profits. And this is one reason why experiences have gained ground as the pivotal element of economies: since the cost of reproduction of the knowledge economy’s key commodity, knowledge and information, is close to zero, only a marginal proportion of added value can be imposed by businesses compared to the vast amount that moves outside the market. In this environment, Michel Bauwens writes, there is an argument that the most effective and competitive form of production is the distributed, peer-to-peer network. Distributed networks, however, are not just any type of network:

[they] are networks in which autonomous agents can freely determine their behavior and linkages without the intermediary of obligatory hubs. [...] P2P is based on distributed power and distributed access to resources. In a decentralized network such as the U.S.-based airport system, planes have to go through determined hubs; however, in distributed systems such as the internet or highway systems, hubs may exist, but are not obligatory and agents may always route around them.¹⁴

Just as Apple, the world's most valuable company, relies on a "publicly crafted" kernel as the engine of its operating system, capitalism itself has become increasingly dependent on distributed networks, particularly peer-to-peer infrastructure in computing and communications. Corporations did not rush to embrace participatory networks, but, as Bauwens points out, the behemoths of the Internet era are the "netarchical capitalists" who built their business model around the idea of leveraging the power of participatory networks: just think of the extent to which Amazon depends on user reviews to offer its "peer-reviewed" experience, how eBay is a worldwide platform for distributed auctions, or how Google lives entirely off user-generated content. If the economy of the future is a "creator economy", and atoms genuinely do take the place of bits once again at the centre of economic systems, it will be a form of manufacturing very different to the one we know today. It will be structured around the same collaborative, networked, participatory modalities of practice that already form the basis of information-based industries—something the crowdfunding site Kickstarter has already amply demonstrated. That "participatory manufacturing" is possible has already been proven in the field of so-called open source automotive design, with projects like the Rallye Motor.

So what happens when the contagious logic and culture of P2P collides with the structures of bureaucratic power? Governments and economies, after all, have infrastructures of their own—"operating systems", so to speak—but their design is rarely questioned. But the question being raised is an important one: should the current configuration of structures of authority—money included—continue to be taken for granted? Are alternatives possible? As is often the case, times of crisis provide an impulse to ask such questions. In the small Greek town of Mavros, 800 people have signed up to a non-monetary "local currency system" called TEM, an acronym for 'Local Alternative Unit' in Greek, which allows goods and services to be exchanged among peers. The principles that underly the disruption already brought about by the open source movement in knowledge-based fields such as software, and that could be on the verge of transforming the hardware industry, are in theory equally capable of revolutionising the core structures of society itself. Although it would be simplistic and reductive to ascribe them solely to the empowering effect of the network, the most obvious

and striking demonstration of this is the wave of network-facilitated uprisings known as the Arab Spring: if tactics is about “making the worse argument seem the better”, the Arab Spring is a demonstration of how the ostensibly worse argument—little equipment, no formal organisation—can leverage information networks to seize the upper ground. In the West, meanwhile, networked “task-forces” (to borrow the military-corporate terminology of Waterman’s *Adhocracy*), frequently operating under the flag of Anonymous, rapidly and unpredictably form and disband, presenting an unprecedented tactical challenge to the formalised structures of political and economic power.

5 The Machine

In his short film *5,000 Feet is the Best*, Israeli artist Omer Fast dramatizes the story of two imaginary conversations with a Predator-drone-operator-turned-Las Vegas-casino-security-guard: the unexplored psychological implications of remote warfare on soldiers, the Pandora’s box of ethical conundrums, the implicit judgment on the relative value of human life it incarnates. 5,000 feet is indeed the best altitude for a Predator: high enough to be effectively invisible, yet low enough to be able to read the words on the pages of a book through its high-definition sensors—and then strike with instantaneous and deadly force.

The drone is the perfect weapon to deploy against an enemy willing to send suicide bombers at your forces: by eliminating through technological means the need for the physical presence of your soldiers, you eliminate your tactical disadvantage in the face of an enemy willing to blow themselves up. With a drone, their bodies are on the line, but yours are not. In the age of asymmetric warfare and IEDs, the Predator not only rebalances odds in favor of strategic power by affording its forces physical invulnerability: it induces in the enemy a form of latent paranoia, in that its invisibility is tantamount to ubiquity.

Although the Predator is a machine designed to compensate for a tactical disadvantage with technology, it is not in itself “tactical.” It is a strategic weapon of authority and empire, manufactured in the secretive laboratories of the American military-industrial complex at a cost of millions of dollars. The real struggle for future supremacy is not, however, to be found here in sophisticated but largely conventional strategic weapons

such as the Predator. A new form of exposed to another form of technologically-driven asymmetry: as the advantage afforded by their limitless budgets is eroded by cheap, versatile and widely available “prosumer” equipment (which, ironically enough, is often of military derivation), the predominance of authority is threatened by agile and ingenious networked agents, operating openly, collaboratively and across borders to tactically respond to challenges as they arise.

In other words, Clausewitz’s “art of the weak”—tactics—may, in certain contexts, be afforded the upper hand over the powerful but rigid strategies of bureaucratic authority by virtue of its almost limitless ingenuity and resourcefulness. When the New York Police Department barred journalists from accessing Wall Street during the Occupy protests in 2011 and 2012, members of Occupy, fearing the absence of the press would result in unrestrained police brutality, rigged a small drone controlled by an iPad with a high-definition video camera and launched it over the crowd. Just as the Predator enjoys invulnerability to attack from the ground thanks to its altitude, the Occucopter, as it was called, was invulnerable to teargas and police cordons yet could observe and record events on the ground—at a total cost of less than \$500.

It would be a mistake to imagine that only the activist fringes are engaged in this tactical race to leverage the power of cheap technology. In November 2011, the College of Journalism and Mass Communications at the University of Nebraska-Lincoln established the Drone Journalism Lab to explore the possibilities of remotely-operated vehicles in reporting. As well as neatly mirroring the rise of drones in warfare, drone journalism negates the tactical advantage that police establish over journalists by offering them the stark choice between safety and proximity. From the Drone Journalism Lab’s website:

Journalists are increasingly faced with two problems: a growing appetite for unique online video in an environment of decreased budgets; and restricted or obstructed access to stories ranging from disaster coverage to Occupy Wall Street protests. The technology behind autonomous and remotely piloted vehicles is rapidly moving from military applications to the point where private citizens can own and operate their own drone. At the same

time, high definition and 3D video cameras are getting smaller, cheaper and lighter. Paired with global position devices, they make ideal additions to an airborne platform. In short, drones are an ideal platform for journalism.¹⁵

As cheap, powerful hardware becomes commonplace, and networked peers find new ways to use it, it is not only the authority of the police that is being sidestepped through machines. Certain branches of scientific research such as marine exploration, cartography and space exploration, traditionally beyond the reach of independent researchers due to the immense cost of the equipment involved, have increasingly found themselves exposed to incursions from independent groups (and even individuals) operating cheap, experimental devices that apply the power and agility of open-source hardware and software platforms to specific scientific objectives. A good example is the OpenROV, a shoebox-sized remotely-operated vehicle (ROV) for undersea exploration that is built using laser-cut acrylic parts and communicates with the surface via an extended USB connection that sends data to and from its Arduino microcontroller and onboard HD webcam. Currently at version 2.3, it is continually evolving with input from the community, according to the same pattern of versioning that in software eventually made Linux the most important and widely-used operating system of our time.

Recognizing that the future of conflict is urban, and that the battle for future supremacy is unfolding in full public view, authority, in its many forms, is finding ways to subtly insinuate itself into the nerve-centers of tactical innovation. DARPA, the US defense agency responsible for the development of new technologies—an institution with a \$2.8bn annual budget that frequently (and largely erroneously) takes credit for having “invented the Internet”—has been particularly active in recent years in seeking to leverage the power of networked innovation for its own ends. A frequently cited example of successful “crowdsourcing” is the DARPA-funded xC2V program, which resulted in an advanced marine assault vehicle based on an input of more than 30,000 individual design contributions. In 2012, DARPA ventured squarely into the territory of bottom-up design innovation by embracing the “maker movement” and funding a program to build Makerspaces in 1,000 high schools across

the us. In announcing the much-criticised alliance between the Department of Defense and O'Reilly Media (publisher of *Make* magazine, whose editor, Dale Dougherty, is the founder of Maker Faire), Martha Kanter, the Undersecretary of Education, noted that the nation's "strategic interest" is for all branches of government—including Defense—to "move from an engine of bureaucracy to an engine of innovation".

6 Adhocracy

An attentive observer will notice that there is a common feature between the first and last covers of *Spazio e Società*, the review of architecture, urbanism and social theory that Giancarlo De Carlo founded and edited between 1978 and 2000: both feature plates of complex 19th century steam-driven industrial machines, naked and exposed in their inner workings. "The machine" as a concept is central to De Carlo's thinking—as if to acknowledge this, many issues of the journal feature a detail or a small portion of the print. In its most inclusive definition, the *Merriam-Webster Dictionary* describes a "machine" as something that has been constructed, and as such it includes all human design in this category; similarly, for De Carlo the machine is a metaphor for society itself, and like the cogs and wheels that "collaborate" to transform energy into horsepower, the buildings, objects and people in a city interact to manufacture everyday life. And as with machines, it is the responsibility of design to determine the future direction of society—how to improve the machine of collectivity.

If, as De Carlo argues, design is an intrinsically political act, today it is moving away from its former definition as a heroic gesture of individual genesis towards that of a collaborative act of production, something along the lines of what Bruno Latour defines as "compositionism":

Compositionism takes up the task of searching for universality but without believing that this universality is already there, waiting to be unveiled and discovered. [...] From universalism it takes up the task of building a common world; from relativism, the certainty that this common world has to be built from utterly heterogeneous parts that will never make a whole, but at best a fragile, revisable, and diverse composite material.¹⁶

16

Bruno Latour, *Steps towards the Writing of a Compositionist Manifesto*, retrieved from <http://www.bruno-latour.fr/node/140>, on 29/9/2012

This exhibition sets out to track down the traces of this “composite material” wherever they may be found. It is not a positivist exhibition that heralds the dawn of a new era in which design is destined to save us from the injustice and tyranny of authority, or from the latent remnants of Modernism’s dogmatism, or from disease, famine and natural catastrophes. It does not argue that open, collaborative design practices will necessarily lead to a more just society or less poverty. It is not even an attempt to celebrate open design’s remarkable achievements of recent years: these are well-known and plain for all to see.

Rather, this exhibition is an attempt to produce a snapshot of a broad cultural condition—a new collective mindset, or attitude, that is seeping in through the cracks in everyday life, almost without us realizing it. For this reason, it intentionally and frequently pushes beyond the boundary of the remarkably limited realm that (even within the discipline itself) is commonly acknowledged as “design”. This cultural condition, which we define as *Adhocracy* but which could just as well be defined in many other ways, does not originate in the design community: it unites individuals and corporations, armies and artists, designers and manufacturers, teenagers and philosophers. It definitely brings with it a new set of instruments, artifacts, customs and even a new aesthetic, but the most significant transformations have only just begun: the struggle to define new power structures, new economic frameworks, new forms of authority, new modalities of being political—an entirely new *social anatomy*, in other words—is unfolding in front of us at this very moment.

Adhocracy is an attempt to weave a critical thread through this rhizomatic multitude of ideas, objects and phenomena; it seeks to interrogate them, problematize them and interpret them. Its contents are largely sampled from everyday life, from the air we already breathe as citizens of the 21st century. If it is a revolution, it has only just begun.

Joseph Grima

is a Milan-based architect, editor, writer and curator. He is the editor of *Domus* and the former director of the Storefront for Art and Architecture, a non-profit gallery and events space in New York City. His work has been presented at the Venice Biennale of Architecture, Experimenta, and the New Museum (New York), among others. He has edited and contributed to a wide range of books, magazines and periodicals including *Abitare*, *Volume*, *Bracket*, *Urban China* and *New Geographies*, and has taught and lectured in Europe and America, most recently at the Strelka Institute of Media, Architecture and Design in Moscow. He currently sits on the advisory board of the Vitra Design Museum and the Shorefast Foundation. Grima is the curator of the *Adhocracy* exhibition at the first Istanbul Design Biennial.

Nisan 2012, IMAGiNE isimli, Jeramiah Perkins, 39, Gregory Cherwonik, 53, Willie Lambert, 57, ve Sean Lovelady, 27'den oluşan dört üyeli ağır sıklet film yayın grubunun tüm üyeleri, pek çok sayıda telif hakkı ihlalinde bulunmakla suçlandılar. Bu dörtlü birlikte çalışarak korsan filmleri kaydedip, hazırlayıp halka sundular ve mahkeme kayıtlarına göre de yaptıklarının nasıl kanuni problemler doğuracağına da tam olarak bilincindeydiler. Yılların çabası, binlerce saat insan gücü, tamamı elle dokunulamayan kazanç ve önemli olan her şeyin kaybı. Onlar, bir sürü boş zamanı olup, evlerinin bodrumunda oturan teknoloji meraklısı bir avuç genç değildi; daha çok, aileleri ve doyurmak zorunda oldukları çocukları olan, kariyerleri olan bireylerdi; o halde tüm bunları, sadece kendilerini çevrim içi maskelerinden tanıyan yabancı insanlardan, çoğu kez yanlış ifade edilen takdirkâr yorumlar almak için riske atmalarına sevk eden neydi? İdealizm, tutku, merak ya da basitçe can sıkıntısı mı?

Hangisi seçilirse seçilsin, bu tür kişilerin bu hareketleri, giderek homojenleşmekte olan dünyamızdaki yaygın ilgi eksiliğine karşı çabanın net bir göstergesidir. Demografi ve sosyal ekonomi çağında yaşıyoruz; ne kadar küçük olduğumuzun, yaptıklarımızın ne kadar ufak olduğunun sürekli olarak hatırlatıldığı ve bunun üzücü bir şekilde farkında olduğumuz bir çağ. İnternet'in, yani Büyük Eşitleyici'nin yükselişiyle beraber, içimizdeki önemli olma, anlam ifade etme doğal arzusu ile farkında olmadan kriz halindeyiz.

Adhokrasi ile birlikte, bu krize tepkiyi belirgin hale getirmenin uygun yollarını aramaya çalışıyoruz. Bunun için de, kişinin, anlık ve açık kaynak yöntemleriyle doğan sayısız yeni aracı kullanarak sahip olmaya başladığı, yeni bulunmuş gücü kullanıyoruz. Açık kaynak hareketinin gerçek dünyadaki uygulamalarını gösteren bir fuar, iki ucu keskin bıçak gibidir. Böyle bir açılım, açık kaynakların büyük pazar tarafından sahiplenilme

şansını artırarak, bu sosyal ve kültürel belirtinin potansiyelini meşrulaştırmakta ve kabullenmektedir. Eğer bu olursa, hareketin arkasındaki lokomotif güç kâra dönüşerek, halen hareketin dümenindeki insanların, bundan ayrılmasına neden olur.

Adhokrasinin doğası öyledir ki, herhangi bir tezahür samimiyetsiz olarak dağıtıldığında, otomatik olarak önemsiz hale getirilir. Kafayı toplayıp farkına varmadan kolayca somutlaştırılmaz—genellikle bir kişi ya da küçük bir grup tarafından yönlendirilen, yeni yaratma modları, gayri resmi üretim merkezleri ve mevcut araçların yeni kullanım alanları ile ima edilen gerçek bir dürtü ve ilgiden doğar. Son dört yılda Accra, Nairobi, Kahire ve Lagos'ta organize edilmiş olan, her yıl imalatçıların bir araya geldikleri fiziksel bir platform olan **MAKER FAIRE AFRIKA** gibi toplanmalarda sayısız örnekler bulunabilir. Kenyalı Jackson Mwago'nun, yenilenebilir enerji kaynaklarını kullanan "Juakali Hydram" su pompasından yolu geçenlere bilgi veren bir günlük duvar gazetesi olan Liberyalı Alfred Sirleaf'in "Günlük Konuşma"sından (*The Daily Talk*) çıkan vitrin projelerinde Faire sadece bir bağlantı olarak vardır; aynı yaratıcı dürtüye sahip bir seri insanın bağlantı kurmasını sağlayarak ve belli bir icat etme modunun varlığına ışık tutarak: tüm kıtada iş yaparak zenginleşen küçük, gayri resmi endüstri toplulukları. **MAKER FAIRE AFRIKA**'yı başlatan Emeka Okafor "İtalyanların ve Almanların endüstrileşirken dayandıkları, işte bu tür küçük ölçekli yerel girişimlerdi" diyor. "*Jua kalis* [gayri resmi pazarlarda hizmet sunan kendi kendini yetiştirmiş üreticiler] alttan üste yenilik için verimli bir temel sunuyorlar ve bu da, gelişme diyalogunda dikkati hak eden yaygın, uyumlu ve becerikli bir yaklaşımı işaret ediyor" diye devam edip, henüz olgunlaşmamış bu imalat formlarının nasıl "devamlılığı olan gelişmeyi garantileyebilecek kaynakları üretmek için tuşa basılı tutma"yı sağladığını gösteriyor.¹ Büyüklüğünden ve işaret ettiği problemden bağımsız olarak bu projeler aynı şemsiye altında buluşturuluyor. **MAKER FAIRE AFRIKA**'da bir araya gelen adokratik girişimler için bir problem, bir çözüm anlamına gelmiyor. Bunun yerine burada görülen benzer problemlere, farklı ölçeklerde geliştirilmiş ve farklı grupların üzerinde farklı etkisi olan farklı çözümler.

Benzer bir şekilde, domestik ve küçük ölçekli düzeydeki 3 boyutlu basım işinin yükselmesi, Adrian Bowyer'in **REPRAP**'inden gelen emsalsiz sayıda girişim gördü. Adrian Bowyer'in **REPRAP**'i, Bath Üniversitesinde küçük bir araştırma grubu tarafından

geliştirilmiş ve amacı “insanlığın ilk genel amaçlı self-replicating manufacturing machine”² olmaktı ve oradan da daha yaklaşılabılır ve ticari evrimini NYC Resistor, **MAKERBOT**’da yaptı. Brooklyn’de bir bodrumda geliştirildi ama masaüstü 3 boyutlu basım alemini çok daha geniş bir insan grubuna açtı. **REPRAP** ve **MAKERBOT**’un pek çok kullanıcısı bunu, makineleri geliştirmek, toprağı sürüp ekmek, tekrarlar ve farklı versiyonlar yaratmak için (pleksiglas kaplamalar ve neon ışıkları içerenler gibi), kendileri amaçlarına uygun kullandılar. Bu evrimsel geliştirmeler, dosyaların paylaşıldığı çevrimiçi bir platform olan **THINGIVERSE**’e yüklenip paylaşıldı ve böylece aynı problem için birçok cevap yarattı, ve bunun sonucu olarak da başka sınırsız sayıda cevaba kapıyı açtı. Burada yazarlık ve sahiplik meseleleri bulanık ve belirsiz. Herkes, başkalarının işi üzerine bir şey ekliyor, daha önce gelenlerin omuzlarında yükseliyor, projeleri bir adım ileri götürmek için (ya da birkaç adım geriye) ortak bilgiyi genişletiyor.

Kişiselleşmiş dünyamızda odak noktası sonuçlar değil çünkü sonuçlar sonsuz. Bunun yerine ilgi, süreçlere kayıyor. İnsanlar, ister çekiç, ister bilgisayar olsun, araçları talep ediyor ve onlara tekrar erişim kazanmak istiyor; araçlara erişim, şeylerin nasıl çalıştığına tam olarak anlaşılmasına ve bir aletin birçok sonucuna erişilmesine izin veriyor. Herkes işlerin neden ve nasıl çalıştığına, neden ve nasıl böyle olduklarının farkına varabiliyor. Nesnelere bu kişisel bağlantıyı yeniden kazanmakla kullanıcı bir aracıya, araçlar da gücün enstrümanlarına dönüşebiliyor. 1968 yılında Stewart Brand, ilk *Tüm Dünya Katalogunun* (“Whole Earth Catalog”) amaç kısmını yazarken, “içten, kişisel bir güç alemi geliyor—kişinin, kendi eğitimini yürütmesi, kendi ilhamını bulması, kendi çevresini şekillendirmesi ve macerasını ilgilenen herkesle paylaşması gücü”³ nasıl olduğunu gözlemliyor. Bu maceraların paylaşılması, pek çok kişinin, küçük grubun ve küçük ölçekli projelerin başarılarının, yeni kişilere, yeni küçük gruplara ve yeni projelere nasıl ilham vermesi demek. Bu, **LEGO MAN IN SPACE**’in (Lego Adam Uzayda) hayret verici başarısının ardındaki hikayedir: Uzay programlarına ya da Soğuk Savaş’a milyonlarca dolar yatırmadan, iki Kanadalı genç, küçük, plastik bir Lego adamı uzaya yolladılar, maceralarını filme çektiler bunu milyonların görmesi ve tekrar etmesi için çevrimiçi olarak yayınladılar. Gerçekte bu, Adhokrasi çağı; artık şirketlerin ya da devletlerin bütçesinin değil, büyük başarıya ulaşan küçük insan gruplarının merakı ve tutkusunun olduğu bir çağ.

2

http://reprap.org/wiki/Main_Page

3

Whole Earth Catalog,
Portola Institute,
Menlo Park,
California, 1968

Elian Stefa

Milano’da çalışmalarını sürdüren, Arnavutluk-Kanada kökenli bir küratör, mimar ve yazar. 2009 yılında Arnavutluk’taki komünist diktatörlük rejiminden kalan terk edilmiş sığınakların dönüştürülmesi girişimi olan Beton Mantarlar projesiyle Politecnico di Milano’dan mezun oldu. Girişim o tarihten bu yana kar gütmeyen bir kuruluş olarak çalışmaya devam ediyor. La Triennale di Milano, EXD’11 Lizbon Bienali, Officine Grandi Riparazioni of Torino’daki Stazione Futuro, Helsinki Kütürler Müzesi, Strelka Enstitüsü ve Harvard GSD’deki sergilerde küratörlük görevini üstlenmiş ve işbirliği yapmıştır. Yayınlamış eserleri *Domus* ve *Abitare*’de yer alıyor. Stefa, Adhocracy’nin de yardımcı küratörü.

In April of 2012, four members of the heavyweight movie release group IMAGiNE—Jeramiah Perkins, 39, Gregory Cherwonik, 53, Willie Lambert, 57, and Sean Lovelady, 27—were all charged with several counts of copyright infringement. The four worked together to record, rip, and release many pirated films to the public, and according to the court records they were fully aware of the legal trouble their activities could land them in. They all pleaded guilty. Years of effort, thousands of hours of manpower, all for no tangible gain and the loss of everything that matters. They are not a bunch of tech-savvy teenagers sitting in their parents' basements with too much time to kill, but rather individuals with families and careers and kids to feed; so what could possibly drive them to risk it all just for the often-misspelled appreciative comments from strangers who only knew them by their online masks? Idealism, passion, curiosity, or simple boredom?

Regardless of the motive, the actions of individuals like these clearly indicate a struggle against a prevalent feeling of a deficit of relevance in our increasingly homogenized world. We live in the age of demographics and social economics, painfully aware and constantly reminded of how small we are and how little our personal actions mean. With the rise of the Internet, the Great Equalizer, we also face a crisis of the subconscious because of our inherent human desire to be important, to matter.

With *Adhocracy*, we're trying to find ways to frame the backlash to this crisis with the recently-found power that the individual has come to possess, through the myriad new tools born through ad-hoc and open-source methods. An exhibition to display the real-world applications of the open-source movement constitutes a double-edged sword. Such an initiative legitimizes and recognizes the potential of this social and cultural manifestation, increasing the chance of open-source's appropriation by the mass

market. If that happens, the driving force behind the movement becomes profit, causing the people currently at the helm of the movement to become disassociated from it.

The nature of adhococracy is such that any manifestation is automatically rendered almost moot when appropriated insincerely. It cannot be formalized too easily without the hive mind noticing—it is born from a genuine impulse and interest, usually driven by an individual or a small group, hinting at new modes of creating, informal production hubs and new usage of available tools.

Myriad examples can be found in a gathering like **MAKER FAIRE AFRICA**, a yearly physical platform and meeting place for makers, organized for the last four years in Accra, Nairobi, Cairo, and Lagos. Showcasing projects from Liberian Alfred Sirleaf’s *The Daily Talk*, a daily blackboard-newspaper that gives information to passersby, to Kenyan Jackson Mwago’s “Juakali Hydram” water pump that uses renewable energy sources, the Faire is but a connector, linking a series of people who share the same creative drive and bringing to light the existence of a particular mode of inventing: the small, informal industrial clusters thriving all across the continent. “It was this kind of small-scale, local enterprise that Italians and Germans built upon as they industrialized,” says Emeka Okafor, initiator of **MAKER FAIRE AFRICA**. “*Jua kalis* [self-trained vendors offering services at informal marketplaces] provide fertile ground for bottom-up innovation, indicating a pervasive, adaptive and resourceful approach that deserves attention in development dialogue,” he continues, pointing out how these nascent forms of making “hold the key to generating reserves that can ensure ongoing development.”¹

Independent of the scale and problem addressed, the many projects are brought together under the same umbrella. For the adhococratic initiatives that come together at **MAKER FAIRE AFRICA**, one problem doesn’t necessarily mean one solution. What one sees instead are diverse answers to similar problems, developed in different scales and with different impact across different groups of people.

Similarly, the rise of 3D printing at a domestic and small-scale level has seen an unprecedented number of initiatives, from Adrian Bowyer’s **REPRAP**, developed in a small research group at the University of Bath with the purpose of becoming “humanity’s

¹
- <http://changeobserver.designobserver.com/feature/tinkers-hackers-farmers-crafters/14908/>

first general-purpose self-replicating manufacturing machine”,² to the more approachable and commercial evolution by NYC Resistor, the **MAKERBOT**. Developed in a Brooklyn basement, it opened up the realm of desktop 3D printing to a wider group of people. Many of users of the **REPRAP** and **MAKERBOT** took it upon themselves to improve the machines, creating hacks, iterations and different versions (including ones with plexiglas enclosures and neon lights). These evolutions were uploaded and shared in the **THINGIVERSE**, an online platform where all the files are shared, creating numerous answers to a same problem, and in turn potentiating the generation of endless others. Here questions of authorship and ownership are blurred and ambiguous. Everyone builds on the work of others, standing on the shoulders of those who came before, expanding on common knowledge to take projects one step further (or a few steps back).

In the massively personalized world, the end results are not the focus, precisely because they are infinite. Instead, the attention shifts to processes. People demand and regain access to tools, be it a hammer or a computer; and access to tools allows for a full understanding of how things work and a multiplication of results any given tool can have. Everyone can become aware of how and why things work, how and why things become the way they are. Regaining this personal connection with objects, the user can become an agent, and tools can become instruments of power. Stewart Brand observed as early as 1968, in his statement of purpose for the first *Whole Earth Catalog*, how “a realm of intimate, personal power is developing—power of the individual to conduct his own education, find his own inspiration, shape his own environment, and share his adventure with whoever is interested.”³

Sharing these adventures is how the achievements of many individuals, small groups, and small-scale projects can inspire new individuals, small groups and projects. This is the story behind the staggering achievement of **LEGO MAN IN SPACE**: Without millions of dollars invested in space programs, or a Cold War, two Canadian teenagers sent a small, plastic Lego man to space, filmed his adventure, and broadcast the whole feat online for millions to see and repeat. This, in essence, is the age of Adhocracy, when it is no longer the budget of companies and states, but the curiosity and passion of small groups of people that will achieve great things.

Whole Earth Catalog,
Portola Institute,
Menlo Park,
California, 1968

Elian Stefa

is a Milan-based Albanian-Canadian curator, architect, and author. He graduated from the Politecnico di Milano in 2009 with the Concrete Mushrooms project, an initiative to transform abandoned bunkers left over from the communist dictatorship in Albania. The initiative has since become a non-profit organization. He has curated and collaborated on exhibitions at La Triennale di Milano, the EXD'11 Lisbon Biennale, Stazione Futuro at the Officine Grandi Riparazioni of Torino, the Helsinki Museum of Cultures, Strelka Institute, and the Harvard GSD. His published works have been featured in *Domus* and *Abitare*. Stefa is an associate curator of Adhocracy.

Politik Seçimden Resmi Önerilere

Ethel Baraona Pohl

Joseph Grima, *Adhokrasi* adlı makalesinde, tasarımın artık nasıl kaçınılmaz olarak, geniş kapsamlı toplumsal çıkarımlara sahip bir politik etkinlik olduğunu da tartışır. Bu çıkarımlar, politik ve etik krizlerle sarılmış ekonomide görülen yaygın gerilemeyle birlikte günümüzde daha belirgindir. Bu bağlamda, kendiliğinden ortaya çıkan müdahalelere, iletişim araçlarının radikal kullanımına ve bunun da ötesinde, “şehir” kavramının yeniden keşfedilmesine ve vatandaşların haklarının geri kazanılmasına yönelik ihtiyaca tanık olduk.

Avrupa ülkelerindeki söz konusu ülke borçlarına ilişkin krizin en yıkıcı çıkarımları, Belçika, Macaristan, İzlanda, İrlanda, Letonya, Rusya, Ukrayna, Yunanistan, Portekiz ve İspanya'ya yönelik olmuştur; ancak neredeyse Avrupa Birliği'nin 27 üye ülkesinin tamamını etkilemiştir. Alman gazetesi *Der Spiegel*'de,¹ “Ülke borcu, yalnızca birkaç Avro bölgesi ülkesinde önemli ölçüde artarken, bu, bütün bölge için öngörülen bir sorun haline gelmiştir.” şeklinde belirtilmiştir. Bankacılık sistemi kurtarma paketleri, balondan sonra ekonomilerinin yavaşlamasına yönelik hükümet yanıtları ve demokratik alandaki güven kaybı, eylem için elverişli bir zemin yaratmıştır. İspanya'da, “adhokrasi” terimine yönelik en aktivist, politik anlayış, #15M veya #SpanishRevolution hareketinde bulunabilir. “Real Democracy NOW” (Gerçek Demokrasi ŞİMDİ) veya twitter hash tag #15M gibi sosyal ağlardan doğan, bu devam eden toplumsal devrimin kökeni, 2011'e dayandırılabilir. Politik analist Francis Fukuyama'ya² göre, “Giderek daha fazla ulusun, ortak ekonomik ve politik organizasyon formlarını paylaşmaya başlamasına rağmen, ulus, başlıca kimlik göstergesi olmaya devam edecektir.” Aidiyet duygusu nedeniyle insanın kimlik ihtiyacı duyması, geçmiş yıllarda görülen kapitalist yaklaşımla ortadan kaldırılmıştır ve İspanya politikasında temel bir değişiklik talep eden protestolarla sonuçlanmıştır.

1

<http://www.spiegel.de/international/europe/time-for-plan-b-how-the-euro-became-europe-s-greatest-threat-a-769329.html>'dan 22/8/2012 tarihli ahntı

2

Francis Fukuyama, *The End of History and the Last Man*, Free Press, 1989

Peki bu sosyo-politik durumun “adhokrası” ile ilişkisi nedir? Belki de şehrin organik yapısına yönelik yeni bir anlayışta bazı yanıtlar bulunabilir. İnsanlık tarihinin başlıca itici gücü, son on yılda kayda değer ölçüde değişmiştir ve artık insanlar, büyüme yıllarından önce şehrin özünü oluşturan ilişkisel davranışa yeniden değer vermeye başlamıştır. Temel farklılık, birkaç yıl önce hayal edilemez olan araçlara artık sahip olmamız ve bunun hızlı iletişim ve organizasyon sağlaması ve kendi kendini organize etmeye yönelik yeni alanlar yaratmasıdır.

Günlük yaşamda aktivizmin geniş kapsamlı olarak ortaya çıkması, kendiliğinden müdahalelerin önemi, DIY (Kendin Yap) Şehirciliği ve insanların katalizör olarak gücü hakkında soruları da beraberinde getirir. Bu konuda, Herbert Tonka,³ şehirciliğin, kendi tezaları ve bütün olarak toplumun tezalarıyla uğraşan bir alan olduğunu yazmıştır. “Şehir” kavramını bir grup şehir uygulaması olarak tanımlayarak daha da ileri gitmiştir. Arap Baharının bir şekilde ikincil etkisi olan, 2011’de Madrid veya Atina gibi şehirlerde yaşanan olaylar, Jean Baudrillard’ın da belirttiği gibi, “şehrin hem bütünleşme hem de patlama yeri olduğunu”⁴ gösteren en makul örnektir. Yaşadığımız tartışmalı zamanlardan, ütopyik bir devlet arayışı doğmuştur. En önemli husus, ütopyik dürtünün insan doğasından kaynaklandığını ve son yirmi yıldaki en büyük değişiklikle güçlendiğini kabul edebilmektir; bu değişiklik, iletişim aracı olarak kullandığımız araçlardır. Bu gerçek, şu soruyu doğurur: Toplum ve politikacılar arasında köprüler inşa etmek üzere Ütopyayı kullanmak mümkün müdür?

Yeni bir Ütopya döneminden mi bahsediyoruz? Gregory Bateson,⁵ ekolojinin bilgi bakımından yeniden yazılmasını önerdiyse, belki de şimdi, kırk yıl sonra, şehir ortamının bilgi bakımından yeniden yazılmasını düşünebiliriz. Son iki yılda İspanya’da gördüğümüz başlıca gösterilerden bazıları, sermaye sektörüne dayalı karışıklıktan doğmuştur. Tepki olarak, aktivistler, eylemlerini tartışmalı bir bilgi değişimiyle organize etmiş ve

Söz konusu alanlardaki çabamızı insanların öğrenmesini sağlamak için yeni teknikler kullanmalıyız. Barlardaki televizyonlar, karşıt bilgilerin bir aracı olarak kullanılabilir.

düşüncesini savunan Strum Group’un 1972 “The Mediatory City, a fotoromanzo” sayısını anımsatmışlardır. 60’lar ve 70’lerin fikirlerinin geri dönüşümünü sağladığımız anlamına mı gelir?

3

Herbert Tonka,
Critique of Urban
Ideology. Utopie:
Texts and Projects
1967-1978,
Semiotext(e), 2011

4

Jean Baudrillard,
System of Objects.
Utopie: Texts and
Projects 1967-1978,
Semiotext(e), 2011

5

Gregory Bateson,
Steps to an
Ecology of Mind:
Collected Essays
in Anthropology,
Psychiatry, Evolution,
and Epistemology,
University of Chicago
Press, 2000

Bu noktada, bu olayların aksi yorumlamalarından kaçınılması ve kamu yararını sağlamak üzere, içerik, fikir ile bunun, kendine yabancılaşma duygusunu arayan bir şehir hareketi şeklinde ortaya konması arasındaki ilişkiye yönelik derin bir anlayış oluşturulması önemlidir. Artık toplumu, şehirdeki yapısal tezatlardan doğan, özgürlük ifadesine döndürmeye yönelik tüm olası yaklaşımları hayal edebiliriz. Şehrin neye dönüştüğünü tahmin etmeye yardımcı olabilen bir kesinlik söz konusu değildir; elimizde sadece sonsuz bir yapbozun küçük parçaları bulunmaktadır; ancak en azından doğru yolda olduğumuzu bize gösteren bazı ipuçlarına sahip olmak mümkündür. Güven ve ağ desteğine dayanan, *kitle fonlaması* ve *mikro ödemeler* gibi ekonomi ve ticaretin yeni formları kalıcıdır.

Sarsılan yakın geçmişten çıkarabileceğimiz pek çok ders vardır. İşsizlik, kemer sıkma ve Hükümet politikalarını protesto eden, İspanya'daki maden işçileri,⁶ bazı şeylerin farklı bir yoldan yapılabileceğini gösteren bir örnektir. Protesto eden bazı maden işçileri, polisle şiddetli çarpışmalara girerken, diğerleri, huzursuzluklarını göstermenin bir yolu olarak uzun bir yürüyüşe katılmaya karar vermiştir. Bu, insanların yaşadıkları durumu fark etmelerini sağlamanın başarılı bir yoludur; ancak aynı zamanda aşağıdan yukarıya girişimlerden doğduğunda, bir organizasyonun nasıl işlediğini göstermiştir. Maden işçilerinin yol boyunca pek çok noktada yemek ve su molası verdiği duraklar olmuştur. 284 milden oluşan bu uzun yürüyüş sırasında, işçiler, Madrid'e ulaşana kadar kamuya açık spor merkezlerinde uyumak üzere her akşam dokuzda mola vermiştir. Belki de bu tür eylemler mevcut ekonomik sorunları çözmemektedir; ancak insanların birbirlerini nasıl desteklediklerini ve madencilerin Madrid'te coşkulu bir kalabalık tarafından nasıl karşılanıp ağırlandığını görmek eşsiz bir deneyim olmuştur. Şehirdeki Puerta del Sol'de bulunan destekleyicilerin sayısı, yüzden bine yükselmiştir.

Karmaşık ideolojilerimizi aydınlığa çıkarmanın ve ilişkisel fikirler ve sosyal davranışları yeniden şehrin inşasına aktarmaya başlamanın tam zamanıdır. Mimar Giancarlo de Carlo'nun "tüm düzeylerde, politik seçimden resmi önerilere" şeklindeki ifadesinde, şehrin, karmaşık bir sistem olarak, tamamen yeniden düzenlenebilirken, halen doğal düzenini koruduğunu anlamak için adhokratik bir düşünme yolu yararlı olabilir.

6

Retrieved from <http://www.guardian.co.uk/world/2012/jun/23/spain-desperate-miners-protest-march> on September 3, 2012

Ethel Baraona Pohl

bir mimar, yazar, blogcu ve bağımsız yayınevi dpr-barcelona'nın kurucu ortağıdır. Pohl'un ağı çok sayıda yayını ve mimarlık ve teoride önde gelen kişileri birbirine bağlayan gerçek bir buluşma noktasıdır. Farklı bloglar ve dergilerde katkıda bulunan editör olarak çalışan Pohl, diğer yayınların yanı sıra *Domus*, *Quaderns*, *The New City Reader* (İstanbul yayını) ve *MAS Context* için yazılar yazmıştır. Postópolis! DF ve uluslararası mimarlık festivali Eme3 gibi organizasyonlarda çalışmalarını sunmak üzere davet edilmiştir. Pohl, Adhocracy'nin yardımcı küratörüdür.

From Political Choice to Formal Proposals

Ethel Baraona Pohl

In his essay *Adhocracy*, Joseph Grima argues how design now is also inevitably a political activity with far-reaching social implications. These implications are even more evident in our time, with the pervasive downturn in the economy surrounded by political and ethical crises. In this context, we have witnessed the emergence of spontaneous interventions, the radical use of communication tools and, beyond that, the need to reinvent the concept of “city” and recover the rights of citizens.

The most disruptive implications of so-called European sovereign debt crisis were for Belgium, Hungary, Iceland, Ireland, Latvia, Russia, Ukraine, Greece, Portugal and Spain; but it has affected more or less all of the 27 member countries of the European Union. German newspaper *Der Spiegel*¹ has stated that “while sovereign debt has risen substantially in only a few eurozone countries, it has become a perceived problem for the area as a whole”. The banking system bailouts, government responses to the slowing of their economies after the bubble, and the loss of confidence in the democratic sphere have created a fertile ground for action. In Spain, the most activist, political understanding of the term “adhocracy” can be found in the #15M or #SpanishRevolution movement. This ongoing social revolution can be traced back to 2011, emerging from social networks such as “Real Democracy NOW” or the twitter hash tag #15M. According to the political analyst Francis Fukuyama,

the nation will continue to be a central pole of identification, even if more and more nations come to share common economic and political forms of organization.²

This human need for identification, for a sense of belonging, has been dismissed by a capitalistic approach in the past years

¹
Retrieved from <http://www.spiegel.de/international/europe/time-for-plan-b-how-the-euro-became-europe-s-greatest-threat-a-769329.html> on August 22, 2012

²
Francis Fukuyama, *The End of History and the Last Man*, Free Press, 1989

and has ended in the protests demanding a fundamental change in Spanish politics.

But what is the relationship of this socio-political situation with “adhocracy”? Maybe some answers can be found in a new understanding of the organic nature of the city. The primary motor of human history has radically changed in the past ten years, and now people are once again valuing relational behavior, which used to be the essence of the city before the growing years. The main difference is that we now have access to tools that were unimaginable a few years ago, allowing rapid communication and organization, and creating new arenas for self-organization.

The momentous eruption of activism in everyday life brings with it questions about the value of spontaneous interventions, DIY urbanism and the power of people as catalysts of change. On this subject, Herbert Tonka wrote³ that urbanism is a field struggling with its own contradictions and those of society as a whole. He went further, describing the concept of “city” as an ensemble of urban practices. The events lived in cities like Madrid or Athens in 2011—somehow a spin-off of the Arab Spring—are the most plausible example that “the city is both the place of consolidation and of explosion”⁴, as Jean Baudrillard pointed out. From the conflicted times we live in, the search for an utopian state has emerged. The most important issue might be to recognize that the utopian impulse is rooted in human nature and has been reinforced by the biggest change in the last twenty years: the tools we use as means of communication. This fact poses the question: Is it possible to use Utopia to build bridges between society and politicians?

Are we talking about a new era of Utopia?

If Gregory Bateson⁵ proposed a rewriting of ecology in terms of information, maybe now—forty years later—we can think about rewriting the urban environment in terms of information. Some of the major demonstrations we have seen in Spain in the past two years were born out of the confusion driven by the sector of capital. As a reaction, activists organized their actions with an explosive exchange of information, recalling Strum Group’s 1972 “The Mediator City, a fotoromanzo”, which defended

we must use the new techniques to let people know about our struggles in the areas. The television sets in the bars can be used as an instrument of counter-information.

3

Herbert Tonka, Critique of Urban Ideology. Utopie: Texts and Projects 1967–1978, Semiotext(e), 2011

4

Jean Baudrillard, System of Objects. Utopie: Texts and Projects 1967–1978, Semiotext(e), 2011

5

Gregory Bateson, Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology, University of Chicago Press, 2000

Does this mean that we are recycling ideas from the 1960s and 1970s? At this point, it is important to avoid perverse interpretations of these events and to form a deep understanding of the relationship between the content, the idea and its manifestation as an urban action looking for a sense of de-personalization in search of the common good. Now we can imagine all the possible approaches to return society into its expression of freedom, born from the structural contradictions in the city. There are no certainties that can help predict the city to come—we just have small pieces of an infinite puzzle—but at least it's possible to have some clues which tell us that we're on the right way. New forms of economics and trade, such as *crowdfunding* and *micropayments*, based on the confidence and support of the network, are here to stay.

There are so many lessons that we can learn from the convulsed, immediate past. The miners in Spain⁶, protesting against unemployment, austerity, and the Government policies are an example of how things can be done in a different way. While some of the protesting miners have been involved in violent clashes with police, others have decided to participate in a long march as means of demonstrating their discontent. It was a successful way to make people aware of the situation they were living in, but it also showed how an organization works when it is born from bottom-up initiatives. The miners had food and water stations at several points along the way. During the long 284-mile walk, they halted at nine every evening, sleeping in public sports centres, until they arrived in Madrid. Maybe these kind of actions don't solve current economic problems, but it has been a unique experience to see how people support each other, and how the miners were received and welcomed in Madrid by jubilant crowds. The presence of supporters swelled from a hundred to a thousand in the city's Puerta del Sol.

It is time to demystify our complex ideologies and start transferring relational ideas and social behaviors to the construction of the city again. An *adhocratic* way of thinking may be useful to understand that the city, as a complex system, is capable of being completely rearranged while still maintaining its inherent order, in the words of the architect Giancarlo de Carlo, “at all the levels, from political choice to formal proposals.”

6

Retrieved from <http://www.guardian.co.uk/world/2012/jun/23/spain-desperate-miners-protest-march> on September 3, 2012

Ethel Baraona Pohl

is an architect, writer, blogger, and the co-founder of the independent publishing house *dpr-barcelona*. Her [net]work is a real hub linking several publications and actors on architecture and theory. Working as contributing editor for different blogs and magazines, she has written for *Domus*, *Quaderns*, *The New City Reader* [Istanbul edition] and *MAS Context*, among others. She has been invited to present her work in events like *Postópolis! DF*, and the international architecture festival *Eme3*. Pohl is an associate curator of *Adhocracy*.

Müştereklik Pratikleri: ya da “felaketin yanında koşmak”¹

Pelin Tan

Kurulan toplumun, kurumlaşmış toplum olarak yaratımı her seferinde ortak bir dünya (kosmos koinos), bireylerin, tiplerinin, ilişkilerinin ve faaliyetlerinin yerine yerleştirilmesidir; ama aynı zamanda şeylerin, tiplerinin, ilişkilerinin ve anlamlandırmalarının da yerleştirilmesidir—bunların hepsi her seferinde beraber var olmalarını sağlayan, ortak olarak kurulan referans çerçevesi ve muhafazasında takılı kalmışlardır.²

Öne sürdüğüm sorular şunlar: Kentsel mekandaki organik iletişim ağları, kendi-kendine organize olan otonom kolektiflerde (self-organization) artık değer ve ekonomisi nasıl üretiliyor? Ve bu tür ekonomik ya da siyasi sıradışı koşullar altındaki mekansal oluşumlar, “ortak/müşterek bir bilgi” olarak işleyebilir mi? Yani müştereklik ediminin pratiği olarak...

Bugünlerde, çalışma koşullarımızı ve bu koşulların emek üzerindeki etkisini tartışıyoruz. Bence şöyle bir tehlikeli argüman öne sürebiliriz; emek daha gayri-maddi bir hale geldikçe daha fazla esnekleşiyor. Bifo'ya göre gayri-maddi endüstriler:

...entellektüelliğimiz, duyarlılıklarımız, yaratıcılığımız ve dilimizi tasviye etmemizi istiyorlar.³

Marx- Grundrisse'ye dayanan maddi ve gayri-maddi ayrımı, dijital ortam ve üretimin hakimiyeti ile zaman dilimini aşarak sömürü bağlamında keskinleşti. Fakat ayırımdaki esnekleşme (prekarya—precarious) gerçek zaman dilimine endeksli bağlamında tanımlanması tam olarak iş sömürsünü tanımlayabilmemize yardımcı olmuyor. Diğer yandan, 1990'lardaki dijital üretim ve beden ilişkisini ve de özgürleşme

1

“Felaketin yanında koşmak”, Franco “Bifo” Berardi'nun hızlı değişen ekonomi ve kriz sırasında gelecek üzerine yazmayı çalışmayı tasvir etmektedir. “The Future After The End of Economy”, e-flux Journal 30, Aralık 2011, New York

2

Cornelius Castoriadis, The Imaginary Institution of Society, (Çev. K.Blamey), The MIT Press Cambridge, Massachusetts (orijinal kitap 1975, Gallimard, Paris)

3

Franco “Bifo” Berardi, The Soul at Work—From Alienation To Autonomy, (trans. F. Cadel and G. Mecchia), Semiotext (E) Foreign Agents Series, Los Angeles/London 2009, pp. 192–193

Sanat yazarı/kuratör Pauline Yao'nun sanat üretimi&kolektifleri bağlamında yararlı bir yorumu şöyledir: "Sanat kolektifleri, alternative sanat mekanları, yurtsuzlaşmış sosyal ve ilişkisel pratiklerin hepsi bu şemaya oturur ve sanatın, basitçe kendi ürünü olarak doğmasından ziyade, belirli bir çevrede veya sosyal bağlamda kendi enerjisini uygulama biçimlerini nasıl anlayıp tanık olmamız için olası eleştirel modeller sunarlar." Pauline Yao, "A Game Played Without Rules Has No Losers", in *e-flux Journal* 7, 06/2009, New York

vaad eden Deleuzian olumlama ne yazık ki görece sömürüyü görmemezlikten gelmemizi açıklayamamakta. Esnek emek ve üretim çelişkisi otonom yapı ve ağlarda bambaşka bir anlama da sahip. Bu çelişkiyi farklı örnek ve coğrafyalarda nasıl inceleyebiliriz.

Bu durumda, ilişkisel işbirliği ve dayanışmaya dayanan, kendi kendine organize olan otonom yapılar ve kolektifler, bu tür bir esnek emek ekonomisi ile içinde bir çelişkiyi barındırıyor. Dahası, genelde bu tür pratiklerde; formu olmayan araştırmaya dayalı işbirliğine dönüşen sonuç ürün ve imece usülü pratiğe ve birlikteliklere yol açan ekonomik ve siyasi kriz içinde cebelleşen üretim biçimlerine tanık oluruz. Ürettikleriyle kendi ayakları üzerinde duran kendi kendine örgütlenen yapılara ve yaratıcı kolektivizm ile işbirliğinin gevşek bir çeşidini yaratan ağlara dair ampirik örnekler bulunmaktadır. Japonya'da yaşanan ekonomik krizin bir sonucu olarak, RAD (Research Architecture Domain), Japonya'daki mimarlık ortamının muhafazakar bir şekilde kurumsallaşmasına karşı kendilerini konumlayan mimarlar ile kültürel aktivistler tarafından paylaşılan Kyoto'da küçük bir mekandır alandır. Birçok üretim pratiği barındıran uygulamaları, sadece geçimlerini sürdürmenin alternatif yolları ile değil, aynı zamanda kendileri gibi düşünen tasarımcılarla beraber eleştirel düşünceye açık bir platform kurmakla da ilgilidir. RAD, ayrıca, ekonomik anlamda tamamen otonom bir pratik olarak bir café ve sosyal mutfak işleten bir kültürel aktivist kolektifi olan Hanare'yle işbirliği yaparak sosyal angajmanlı pratikler üretirler. Benzer bir şekilde, Atina'da, sanatçılar, mimarlar, tasarımcılar, STK çalışanları ve göçmenler, yiyecek-dikiş-sanat-tasarım alanı olarak Souzy Tros adındaki mekanı serbet emek takası ilkesiyle işletiyorlar. Başka yerlerde, Wooferten (Hong Kong), Cohabitation Strategies (New York ve Rotterdam), Kayıtdışı (İstanbul) ya da BAP (İstanbul) kendilerini neoliberal kent üretimine karşı konumlıyorlar ve kendi kendine örgütlenen kent eylemleri ile kamusal müdahaleler üretiyorlar. Bu kolektiflerin pratikleri, anti-nükleer veya ekolojik protestolar, kentsel pedagoji, araştırma, alternatif kent alanlarını yeniden harekete geçirme, siyasi örgütlenme ve sosyal medyayla ağları ile örülmüştür. İçlerinden bazıları, aynı zamanda, günlük ücretli işçilerle de işbirliği yapıyorlar ve evsizlere, yerlerinden edilmiş insanlara ve diğer dezavantajlı topluluklara destek yapılanmaları sunuyorlar. Yani, kendi faaliyetlerini destekleme yollarını bulmanın

yanında, bu kolektifler ayrıca tartışma grupları, eylemler, hareketler ve toplantılar yoluyla yeni toplumsal ilişki biçimleri veya ortaklar⁴ yaratan eleştirel modelleri de oluşturmaya çalışıyorlar. Bu bağlamda, çalışmalarını daha çok bir müştereklik pratiğini aramak üzerinedir.

Bu bağlamda müştereklerimiz, sadece sahip olduğumuz veya mal olarak ürettiklerimize, mülkiyete, ekonomik araçlara ve birikime-gönderme yapmaz; tersine David Harvey'in⁵ gündelik hayata sıkıca bağlanan yeni "toplumsal ilişkiler" örmek anlamına gelir. De Angelis'in formülasyonuna göre,

Müştereklerimiz, çoğu mevcut, kapitalist toplumun üstesinden gelmekte başarılı genellikle minor mücadelelerin ifade edilmesine yardımcı olan ve onlara dayanan yeni bir siyasi söylemi kurmanın yoludur.⁶

Gıda sosyoloğu/aktivist Raj Patel de müştereklerimizi nasıl tarif ettiğimize dikkat çeker:

Müştereklerimiz, kaynakları nasıl hepberaber nasıl yönettiğimiz üzerinedir⁷

der. Argümanı, yalnızca yiyecek paylaşımını sürdürmek ve yönetmekle ilgili değil, aynı zamanda gıda hareketlerinin nasıl diğer hareketlerle dayanışma içinde olması gerektiği üzerinedir. Bu nedenle, "müştereklerimiz", kolektif paylaşım veya mülkiyet üzerine basit bir kavram değildir. Ayrıca da geçmişi trauması ile tanımlı bir toplum ve kamusal alan ile zor bir ilişkisi vardır; özellikle neoliberal kentsel yıkımın gerçekleştiği müzakere altındaki bölgeler veya şehirlerde. Çelişen değerler ve müzakereler bu gibi alanlarda esastır. Dolayısı ile bu bağlamda, müştereklik pratiği, mülkiyet ve ortak sahip olduklarımızın kolektif paylaşımı kullanımını anlamına gelmez. Mimar Stavros Stravrides'in de belirttiği gibi, paylaşımın sürekli olumlanmasındansa, bir müzakere zemini yaratmak daha önemlidir:

Kamusallık temelinde müşterekliği kavramsallaştırma; benzerlikler veya ortak noktalara dayanmaz. Tam tersine, kurulmakta olan müşterek zeminde belki bir araya gelebilen insanların farklılıklarına dayanır. Bizim, paylaşılan şeyleri olumlayan bir zeminden çok,

5

David Harvey, Pelin Tan ve Ayşe Çavdar ile yaptığı görüşme (June, 2012, İstanbul). David Harvey, *Rebel Cities—From Right to The City to The Urban Revolution*, Verso, 2012

6

An Architektur, "On the Commons: A Public Interview with Massimo De Angelis and Stavros Stavrides", in *e-flux Journal* 17, June 2010, Haziran, NY

7

Raj Patel, "The Hungry of Earth", in *Radical Philosophy* 151, September/October 2008, London

An Architektur,
"On the Commons:
A Public Interview
with Massimo De
Angelis and Stavros
Stavrides", a.g.e.

Pelin Tan

kentsel çatışma,
bölgesel politika,
işgücünün koşulları,
alternatif ekonomi
ve kritik uzaysal
uygulamalara
odaklanan araştırma
tabanlı sanatsal ve
mimari projelerde
yer alıyor. Tan halen
İstanbul'daki Kadir
Has Üniversitesi'nin
Yeni Medyalar
Bölümü'nde Doçent
ve MIT Mimarlık
ve Planlama
Fakültesi'ndeki
ACT programında
araştırmacıdır.
Yakın tarihlerde
Recht-auf-Stadt
(2011) ve Critical
Spatial Practices
(2012) olmak üzere,
çok sayıda yayında
editörlük yapmış ve
katkı sağlamıştır.
DEPO İstanbul'un
küratöryel danışma
kurulu üyesi olan
Tan, Londra'daki
The Architecture
Foundation'da Londra
İstanbul mimari
değişimde jüri üyeliği
görevini üstlenmiştir
(2009). Adhocracy'nin
de yardımcı
küratörüdür.

bir müzakere zemini kurmamız gerekmektedir. Bizler, olumlama yerine müzakerenin temel olduğu bir ortak zemin kurmak zorundayız.⁸

Bu kolektiflerde şahit olduğum ilk şey, hem maddi olmayan hem de fiziksel olan emeğe dayalı bir emek alışverişi (takası) kurmuş olmalarıydı. Buralarda maddi olmayan emeğin yabancılaşması kaybolur ve artık değer, kapitalist üretimden çok etik bağlamdan değerlendirilir. Üretilen ilişkisel ağ, normatif bir yapıdan ziyade düşünmeyi ve beraber tartışmayı tercih eden anlık bir cemaattir/ahalidir. Kendine kendine örgütlenme, emek çeşitleriyle temellenmiş basit bir hiyerarşi değildir. Tam tersine, sabah çiftçi, öğleden sonra da grafik tasarımcı olma seçimine izin veren iş-emek hiyerarşisine doğru bir kayıştır. İşbirliği olumlama üzerine değil, yüklü bir kentsel alandaki eleştirel meselelerin tartışılması ve müzakeresi üzerinedir.

Bir kentsel alanda kolektif eylem yaratmak, organizasyon veya eylemin kendisiyle ilgili değil, müştereklik pratiklerinin arayışında beraber var olabilmek üzerinedir. Bu arayış işbirliği, alternatif ekonomiler, otonom ağlar, kendi kendine örgütlenme ve artık değer üretiminin yeniden gözden geçirilmesi ve neoliberal gerçeklikler ve üretim modellerinin bizi mecbur bıraktıklarıdan başka bir şekilde gerçekleştirilmesi temeli üzerine oturmaktadır.

Ways of Common-ing, or “running alongside the disaster”¹

Pelin Tan

The creation of instituting society, as instituted society, is each time a common world (kosmos koinos), the positing of individuals, of their types, relations and activities; but also the positing of things, their types, relations and signification—all of which are caught up each time in receptacles and frames of reference instituted as common, which make them exist together.²

How can the economy thrive in self-organized, organic networks and collective structures in urban spaces? And how can these spaces function as a “common knowledge” and as a “practice” of common-ing?

As the exchange of labor today gets more and more immaterial it also becomes more precarious. An immaterial industry, according to Franco “Bifo” Berardi,

asks instead to place our very souls at its disposal: intelligence, sensibility, creativity and language.³

Since Marx-Grundrisse, the division of immaterial and material labor has also become vital in digital spaces and production networks. However, our understanding of the nature of the precarious labor is based on a time framework that leads to labor exploitation and insecurity. But this framework does not correspond to our relative experiences in different types of work. Moreover, in the Deleuzian affirmation of emancipation, the relationship of digital production and body doesn’t prevent the reality of relative exploitation. Precarious labor and the conflicts in production exist in a totally different way in autonomous structures and networks.

This is a special dilemma for collectives and autonomous organizations whose labor is based on relational collaboration

1

Referencing the expression by Franco “Bifo” Berardi when he describes his feeling of writing about the future in such fast changing conditions of economy and crisis

2

Cornelius Castoriadis, The Imaginary Institution of Society, (trans. by K. Blamey), The MIT Press Cambridge, Massachusetts (original book 1975, Gallimard, Paris)

3

Franco “Bifo” Berardi, The Soul at Work – From Alienation To Autonomy, (trans. F. Cadel and G. Mecchia), Semiotext (E) Foreign Agents Series, Los Angeles/London 2009, pp. 192–193

and self-organization. As generally happens in such practices, the end-product is transformed into an intangible research-based collaboration—extremely immaterial. It is by dealing with common economical and political crises that we arrive to a possibility of shared practice, togetherness.

There are empirical examples of self-organized structures that are able to sustain themselves on what they produce, and of networks that create a loose type of creative collectivism and collaboration. Formed as an outcome of Japan's economical crisis, RAD (Research for Architecture Domain) is a small space in Kyoto shared by architects and cultural activists who are positioned against the conservative institutionalism of architecture in Japan. Their multiple practices deal not only within the alternative ways of sustaining their livelihood but also establishing a platform for critical thinking with other like-minded designers. RAD also deals directly with social issues by collaborating with Hanare, a collective of cultural activists, who run a café and a social kitchen as a totally economically autonomous practice. Similarly, in Athens, artists, architects, designers, NGO workers, and immigrants run the space Souzy Tros, as food-sewing-art-design place that is based on the free exchange of labor. Elsewhere, collectives like Woofertien (Hong Kong), Cohabitation Strategies (New York and Rotterdam) and Kayıtdışı (Istanbul) are positioning themselves against neoliberal urban production and focusing on self-organized urban actions and public interventions.

Most of these collectives and networks are involved with anti-nuclear or ecological protests, urban pedagogy, research, re-mobilizing alternative urban spaces, political organizing, and social media. Some of them are also collaborating with daily-wage workers, and creating support structures for the homeless, evicted people, and other disadvantaged communities. So, besides finding ways to sustain their own activities, these collectives are also trying to create models of criticality that create new forms of social relations, or commons,⁴ through organizing discussion groups, actions, movements, and meetings. In that context their work is more about searching for a practice of common-ing, of being-in-common.

The first thing I have witnessed with all these collectives is that they establish a labor exchange based on both immaterial labor and physical labor. The alienation of immaterial labor

4

A useful comment is by art writer and curator Pauline Yao: "Art collectives, alternative art spaces, deterritorialized social and relational practices all fit within this schema and present possible critical models for how we understand and witness the ways in which art can exert its own energy upon a given environment or social context, rather than simply emerge as its by product." Pauline Yao, "A Game Played Without Rules Has No Losers", in *e-flux Journal* 7, 06/2009, New York

disappears and the surplus is controlled in terms of ethics rather than capitalist consumption. The relational network that is produced is an instant community that chooses to think and discuss together, rather than a normative structure. Self-organization is not a simple hierarchy based on types of labor (immaterial on top, material labor at the bottom). Quite the opposite; it is a shift in the work-labor hierarchies that allows the choice of being a farmer in the morning and graphic designer in the afternoon. Collaboration is not about affirmation, but negotiating and debating critical issues in a charged urban space.

The concept of “commons” refers not to what we own, share, or produce as property—ownership, economical means and accumulation—but is instead more akin to what David Harvey⁵ calls “social relations” that connect tightly to everyday life. According to De Angelis’s clarification,

Commons are a means of establishing a new political discourse that builds on and helps to articulate the many existing, often minor struggles, and recognizes their power to overcome capitalist society.⁶

Food sociologist/activist Raj Patel also focuses on how we define commons:

Commons is about how we manage resources together.⁷

His argument is not only about managing and sustaining the food share but also about how food movements should be in solidarity with other movements. “Commons,” therefore, is not a simple concept about collective share or ownership. It has a difficult relationship with a defined community and public; especially in contested territories or cities under neoliberal urban destruction. Conflicting values and negotiations are basic in such spaces. Obviously, claiming the commons based on some idea of collective use of property would not work here. As Stavros Stavrides argues, more important than the affirmation of consensus is the ground of negotiation:

Conceptualizing commons on the basis of the public, however, does not focus on similarities or commonalities but on the very differences between people that can

5

David Harvey interviewed by Pelin Tan, Ayşe Çavdar (June 2012, Istanbul). David Harvey, *Rebel Cities—From Right to The City to The Urban Revolution*, Verso, 2012

6

An Architektur, “On the Commons: A Public Interview with Massimo De Angelis and Stavros Stavrides”, in *e-flux Journal* 17, June 2010, Haziran, NY

7

Raj Patel, “The Hungry of Earth”, in *Radical Philosophy*, No. 151, September/October 2008, London

An Architektur,
 "On the Commons:
 A Public Interview
 with Massimo De
 Angelis and Stavros
 Stavrides", cit.

possibly meet on a purposefully instituted common ground. We have to establish a ground of negotiation rather than a ground of affirmation of what is shared.⁸

Creating collective action in an urban space is not about the organization or the action itself, but about co-existing together in search of common-ing. That quest, in turn, is based on the reconsideration and realization of practices of collaboration, alternative economies, autonomous networks, self-organization, and surplus; all distinct from what the neoliberal realities and production models force upon us.

Pelin Tan

is involved in research-based artistic and architectural projects that focus on urban conflict, territorial politics, conditions of labor, alternative economy, and critical spatial practices. Tan is currently an Assistant Professor at the New Media Department, Kadir Has University, Istanbul, and a research fellow of the ACT program at the MIT School of Architecture and Planning. She has edited and contributed to many publications, Recht-auf-Stadt (2011) and Critical Spatial Practices (2012) being the most recent. Tan is a curatorial advisory board member of DEPO, Istanbul, and was a jury member of the London Istanbul architectural exchange at The Architecture Foundation, London (2009). She is an associate curator of Adhocracy.

Yona Friedman, en ünlü kitabı *Utopies Réalisables*'da, "global şehir" den, aralarında zayıf halkaların olduğu, gezegen ölçeğinde bir şehir merkezi ağı olarak söz etmektedir. Her merkez, kritik grup eşiğini aşmayan sayıda sakini içerir; bu Friedman tarafından tatmin edici bir düzeyde iletişimi sürdürebilen en büyük grup olarak tanımlanır. Dünyadaki bu şehir organizasyonunun hedeflerinden biri, bir merkezden diğerine göçü teşvik ederek her köykentteki kritik grubun kendini düzenleyebilmesini sağlamaktır.

1970'lerin başında yazılan bu kitap, günümüzde neredeyse kehanet gibi görünmektedir. Friedman'ın global şehir fikri, iletişim olarak ve bir şehrin sakinleri arasında ilişki kurmaya yönelik bir araç olarak, bir mimari fikri ile yakından bağlantılıdır. Mimari, insanlara yönelik bir iletişim biçimi olarak ve herkesin ulaşabilmesinin gerektiği düşüncesine dayanarak planlanmaktadır.

Friedman'ın mimari anlayışı mütevazi niteliktedir ve bu mimari, serbest organizasyonu nedeniyle insanlar arasında ilişki kurma kapasitesi üzerine ve bunun şehirdeki mevcut insan ilişkilerine yansımaları üzerine kurulmuştur. Çok basit inşaat ve montaj biçimlerine dayanan bu mimari, ilişkileri tanımlamak amacıyla, mekanı düzenlemeye yönelik bir yöntemdir. Bu, kendine işaret eden yapılar üreten kapalı bir mimari değil, mekanı bölen barınaklardan ve mobil ekranlardan oluşan açık ve sürekli olarak yeniden düzenlenen, açık bir biçimdir.

Onun "mobil mimari" ve "mekansal şehir" şeklindeki görüşleri, her şeyden önce, mimari biçimler yerine insanların hayatları hakkında düşünme biçimleridir. "Mobil mimari", sakinlerin kendi evlerini inşa ettiği sabit, yük taşıyıcı altyapıya dayanan bir şehir modelidir; aynı zamanda "mekansal şehir", yükselen bir yapı üzerinde belirsiz biçimde yatay olarak gelişen ve mevcut şehrin yerine geçmek yerine onun üzerinde gezinen yeni bir uzantıdır.

Friedman'ın konseptinin etkileyici olmasının nedeni, bu konseptin, insanlar ile günlük yaşamda oluşturdukları mekanları arasındaki (ve farklı sosyal gruplar arasındaki) sonsuz ilişkilerin sonucu olarak şehri çerçevelemesidir. Onun çalışması, günümüzde sanat ve mimarının şehirlerimizin içindeki rolünü yeniden düşünmemize olanak tanır.

Dolayısıyla şehir, bina nesnelere oluşan bir topluluktan ziyade—evler, apartman blokları, kamu binaları, altyapı—sürekli değişen ilişkiler grubu ve aynı zamanda yaşam koşullarımızın bir modelidir. Bu anlamda, Friedman'ın fikirlerinin mevcut durumu kesin olarak yansıttığı görülmektedir. Mimariye bakışı, şu anda dünya genelinde modern, kaotik şehirlerde tükenmekte olan bir durum olan insan ilişkilerine dayanır ve tamamen açık niteliktedir. Günümüzde şehir ve onun fonksiyonları, artık binalar yerine, şehir merkezinin sakinleri tarafından sürekli olarak yeniden biçimlendirilmesi yoluyla belirlenir. Göç akınları ve istikrarsız ekonomik koşullar, şehrin yüzünü değiştiren yeni sosyal topluluklara neden olarak belirsiz bir planlamanın koşullarını meydana getirir. Mimarının büyük şehir sınırlarında kendiliğinden oluşması ve daha yakın zamanlı yerleşim yerlerinin ortaya çıkması yeni yaşam koşullarını oluşturur. Bu nedenle Friedman, bir toplum içinde yaşamaya ilişkin temel gereksinimle birlikte her vatandaş tarafından üretilebilen basit bir mimari fikrini desteklemektedir.

Friedman, bu konsepte dayanarak, 2012'de İstanbul Tasarım Bienalinin açılışı için yeni bir proje olan **HALIÇ MERKEZİ** projesini gerçekleştirmiştir. 1923 doğumlu Macar-Fransız mimar, İstanbul'a duyduğu saygının ilk göstergesi olarak bir kentsel müdahale önermektedir. Bu karmaşık şehir; göç, istikrarsız nüfusların yaşam koşulları, bu nüfusların yaşamalarının mümkün olduğu ya da yaşamaya zorlandıkları mekanlar gibi çağdaş sosyal dinamikler arasındaki zorlu ilişkilerin bir paradigmasını temsil eder.

Friedman'ın projesi, Asya'da yükselen şehircilik devrimine tepki olarak, modern şehirleri dolduran, fütüristik olmayan fakat etten kemikten yaratılmış bireylerden oluşan yeni nesil şehir sakinlerine yönelik yerleşim koşullarına tamamen yeni bir perspektif getirmektedir.

Şangay'a yönelik çalışmasında olduğu gibi, İstanbul'a yönelik önerisi, şehrin iki yarısı olan Doğu ile Batı arasında bir bağlantı noktası olarak, su (Boğaziçi ve Haliç; **HALIÇ MERKEZİ** adı buradan gelir) üzerinde odaklanmaktadır.

HALIÇ MERKEZİ, İstanbul'un iki yakasını, Boğaziçi ve Haliç'in su yolları boyunca birbirine bağlayan bir dizi köprüye dahil edilmiştir.

Friedman'ın "köprü-konut" esnekliği ve gerçek sakinlerin somut gereksinimlerine uyarlanabilme becerisi, özellikle yeni mega şehirler olmak üzere çağdaş şehrin dönüşümlerine karşılık gelen bir mimari fikir için mücadele eder.

Bu, mevcut kent dokusu içinde ilişkiler, mekan ve süreklilik meselesidir. "Şehrin (veya binanın) "bitmiş ürün"den ziyade, her an sürekli dönüşümler içeren sonsuz bir süreç olduğuna inanıyorum." Yona Friedman, bu sözleriyle, bireyler arasında ilişkiler kurma—bu ilişkilerin sürekli değiştiğini göz önünde bulundurarak—yeteneğinin doğrudan ifade edilmesinden farklı olmayan, sanat ve mimariye yönelik süreç fikrinin önemini vurgulamaktadır.

Maurizio Bortolotti

İlk İstanbul Tasarım
Bienali'ndeki
Adhokrasi sergisinin
konuk küratörüdür.

In his most famous book, *Utopies Réalisables*, Yona Friedman speaks of the “global city”, of a network of urban nuclei on a planetary scale with weak links between them. Each nucleus contains a number of inhabitants not exceeding the critical group threshold, defined by Friedman as the largest group that can still sustain a satisfying level of communication. One of the objectives of this urban organization of the world is to encourage migration between one center and another so that the critical group of each urban village can regulate itself.

Written at the beginning of the 1970s, this book appears almost prophetic today. His idea of the global city is closely linked to an idea of architecture as communication and as instrument for creating relationships between the inhabitants of a city. Architecture is planned as a form of communication for the people, based on the idea that it must be available to all.

Friedman’s is a humble architecture, founded on the capacity to create relations between people due to its free organization and its reflection of existing human relations in the city. This architecture, based on very simple forms of construction and assembly, is a way of organizing space with a view to defining relations. It is not a closed architecture producing self-referential structures, but rather an open, continuously re-organized format, made up of shelters and mobile screens that divide space.

His views of “mobile architecture” and the “spatial city” are, above all, ways of thinking about the lives of people instead of architectural forms. “Mobile architecture” is a city model based on a fixed, load-bearing infrastructure within which inhabitants build their own homes; meanwhile, the “spatial city” is a new extension that hovers over the existing city rather than replacing it, developing horizontally in an indeterminate fashion on an elevated structure.

Friedman's concept is fascinating because it frames the city as the outcome of infinite relations between people (and between different social groups) and their creation of space in everyday life. His work enables us to rethink the role of art and architecture within our cities today.

Thus, the city is not an agglomeration of building-objects—houses, apartment blocks, public building, infrastructure—but rather a group of constantly changing relations and simultaneously a model of our conditions of life. In this sense, Friedman's ideas seem to reflect the present situation with precision. His view of architecture is wholly open and based on human relations, a situation currently playing out in modern, chaotic cities all over the world. Today, the city and its functions are no longer determined by buildings but by the constant remodelling of urban nuclei by the city's inhabitants. Migratory flows and precarious economic conditions induce new social aggregations that modify the face of the city, creating the conditions for an undetermined planning. The spontaneous birth of architecture at the margins of major cities and the emergence of more recent settlements create new conditions of life. He therefore supports the idea of a simple architecture that can be produced by every citizen with the basic need to live within a community.

On the basis of this concept, Friedman has realized **HALIÇ CENTER**, a new project for the inaugural Istanbul Design Biennial in 2012. The Hungarian-French architect, born in 1923, is proposing an urban intervention as his first homage to Istanbul. This complex city represents a paradigm of the challenging relationships between contemporary social dynamics such as migration, the living conditions of precarious populations and the spaces where they can or are forced to live.

In reaction to the urban revolution arising in Asia, Friedman's project suggests a completely new perspective on the conditions of housing for a new generation of inhabitants, who are not futuristic beings but flesh-and-blood individuals crowding modern cities.

As in his work for Shanghai, the proposal for Istanbul focuses on the water (the Bosphorus and Golden Horn, from which the name **HALIÇ CENTER** originates) as a point of connection between the two halves of the city, east and west. The **HALIÇ CENTER** spreads across the site, incorporated into a series of bridges that connect the two banks of the Golden Horn.

The flexibility of Friedman's "bridge-housing" and its ability to be adapted to the concrete needs of real inhabitants strives towards an idea of architecture that corresponds to the transformations of the contemporary city, in particular the new megacities.

His approach is directed towards a question of relations, of space and of continuity within the pre-existing urban fabric. "I believe that the city (or building) is not a 'finished product', but rather an endless process, with continuous transformations in every moment." With these words, Yona Friedman stresses the importance of the idea of process in architecture and art, which are ultimately nothing more than the direct expression of a capacity to create relations between individuals, embracing the inevitability of constant change.

Maurizio Bortolotti

is guest curator
of Adhocracy at the
First Istanbul Design
Biennial.

...bu insanların mimaride kendilerini nasıl temsil ettiğini anlama ile ilgili bir soru. Yani insanların ihtiyaçlarını temsil etme, ve de beklentilerini, arzularını... dünyayı nasıl gördükleri.²

1966³ Urbino toplantısından sonra Giancarlo de Carlo, Team X grubu üyelerine 25 Şubat 1967 (Paris) tarihli bir mektup yazar. Mektubu, Team 10 gibi bir grubun bir arada olma sebepleri ve toplantıların neden devam etmesi gerektiğine dairdir; şöyle belirtir:

...birlikteliğimizin sebebini şu anda değerlendirmek demek, ideolojiden kişisel davranışlarımıza, kuramsal yollara, formlara kadar tüm sistem ile yüzleşmek demektir..."⁴

De Carlo'nun mektubundan kendisinin mimarlık pratiğine ne kadar geniş anlamda ve gerçekçi baktığını anlayabiliriz. Kişisel olarak belirlediği "eleştirel" pozisyonu dönemin ruhu ve ideolojik kavramların neredeyse üzerindedir. Dönüşen bir toplumsal döneme işaret eden 1960'lar, bir mimar olarak De Carlo'yu mekân ve tasarım ile ilgili tüm üretimleri, ilgili aktörleri ve alanları sorgulamaya yöneltmiştir. De Carlo'nun mimar, eğitimci, yazar/editör ve küratör olarak tüm üretimleri, sosyal sorumluluk ve tasarım sürecindeki aktörlerin rolü ile bağlantılıdır. Kamusalın oluşturulması, katılımcılığın tanımlanması ve uygulanması sorunu tüm projelerinin temelinde yatar.

De Carlo'nun konu ile ilgili tartıştığı argümanları ve tanımları temel olarak, çeşitli versiyonlar şeklinde birçok farklı yerde yayımlanan *Architecture's Public* (1970) makalesinde yer alır.⁵ De Carlo'ya göre⁶ iki tür tasarım süreci vardır: ilki otoriter tasarım, ikincisi ise katılımcı tasarım. İlkinde mimarlık projeleri sanat yapıtı olarak kabul edilir ve yapıtın yapısı rasyonel bir

Giancarlo de Carlo, "Architecture's Public", 1970. Metin ilk olarak 1969'da Liege'de Ekim ayında düzenlenen uluslararası bir konferansta sunuldu. Daha sonra 1970'de *Parametro* dergisinde (sayı 5), Mart 1970'de *Environment* dergisinde (sayı 3), ek bölüm olarak Giancarlo de Carlo adlı kitapta (Benedict Zucchi, Butterworth Architecture, 1992) ve bölüm olarak *Architecture and Participation* adlı kitapta (yay. Peter Blundell Jones, Doina Petrescu, Jeremy Till, Spon Press, Oxon, 2005) yayımlandı. 1980'de ise "An Architecture of Participation" başlığı ile *Perspecta* dergisinde (Cilt 17, ss. 74-79) yayımlandı

Giancarlo De Carlo, "An Architecture of Participation", in *Perspecta*, Cilt 17, 1980, ss. 74-79

Giancarlo De Carlo, "An Architecture of Participation", cit.

İdeoloji burada sol eğilimler doğrultusunda kolektif ve eşit karar verme süreçlerine ve benzeri eğilimlere işaret etmekte

karşılaştırmaya izin vermez. Ayrıca bu tür projelerde eleştireliliğe karşı sığ bir yaklaşım vardır. Bu sığ yaklaşım, tasarım sürecinde önerilen proje ile fiili gerçekleştirilmiş hali arasında herhangi bir kriter oluşturmayı imkansız kılar. De Carlo, katılımcılık pratiğini "eylem içinde katılımcılık" (*participation in action*) olarak tanımlar. Bu tarz bir tasarım süreci üç ana sonuç içerir: Tasarım sürecindeki her operasyonel evre tasarımın bir evresi haline gelir, kullanım (*use*) operasyonun bir evresi haline gelir ve böylece tasarım sürecinde farklı evreler ortaya çıkar. İşte bu noktada, De Carlo'ya göre,⁷ tasarımcının görevi artık tamamlanmıştır veya görevi sabit sonuçlar üretmek değil tam tersine; sonsuz bir yüzleşme ve karşılaşmadan süzülen sonuçları elde etmektir. Dolayısıyla, mimari bir program veya proje, fiziki koşulları düzeltmek yerine; insanı ihtiyaçları kolaylaştıracak şekilde kendi temsiliyet yolu ile iletişimsel olmalı. Bu pratikte; eleştiriler, çözümler, kullanım şekilleri ve kararların kriterleri karşılıklı düzeltmelerle devam eden bir deneyime izin verir. Böylece, mimari bir proje sürece dayalı bir tasarım pratiği haline gelir. Bence, De Carlo'nun tanımladığı katılımcı, sürece dayalı mimari pratiği, her mimari ve kentsel projede görmek ve uygulamak mümkün değil. Birçok aktörün yer aldığı geniş çaplı tasarım süreçlerinde her tasarım aşamasında farklı mikro iletişim modüllerinin kurulması gerekir. Örneğin, tek bir kullanıcı ile mimar arasındaki ilişki bu tür bir ilişkiye izin verebilir; diğer yandan sosyal konut projeleri veya küçük çapta mahalle projeleri bu tür bir katılımcı şeklini içerebilir. Dahası, katılımcıların temsiliyet problemi ve kültürel görecilik ise konuyu içeren ve üzerinde tartışılması gereken önemli konulardır. De Carlo ise katılımcılık pratiğine yöneltilen ideoloji⁸ tabanlı eleştirilerden ayrı iki pragmatik eleştiri yapıldığını belirtir: ilki projenin çapı ile ilgilidir yani büyük çaplı projelerde katılımcı tasarım pratiğinin problemleri ile nasıl yüzleşilebildiği; diğeri ise, bu tür pratik ve projelerin süreci ile ilgili. Sonuç olarak projelerin ölçeği yani büyüklüğü ve küçüklüğü; diğer yandan proje süreçlerinin uzunluğu katılımcı pratiğinin olanaksızlığına işaret eder. Büyük çaplı projelerin altyapısal operasyonu ve ekolojik dengenin yeniden sağlanması gibi örneklerde katılımcı tasarım süreci zorlaşır. Diğer yandan, bir projedeki katmanlı tasarım ve operasyonel süreç, bireylerle ve ilgili gruplarla iletişimi zorlaştırabilir. De Carlo bu eleştirilere karşı direnmek için "katılımcılığın bir karar verme mekanizması" olduğunu

ve siyasi bir pozisyon gerektirdiğini savunulmasını belirtir. Fakat bence bu durumda da; kültürel görecelilik (her toplum ve topluluğun kendi yerel kimliği) ve şu an yaşadığımız küresel toplumlarda siyasi pozisyon almanın zorluğu bir karar verme pratiği olarak katılımcılığı zorlaştırmakta. Günümüzde katılımcı pratik tarafında durulmaması hâlâ De Carlo'nun belirttiği gibi aktörlerin isteksizliği ve korkusu ile şekillenmekte:

- * Yerel yönetimler bu tür bir pratiğe karşı, çünkü çatışmaya yol açıyor veya yapılan müdahale gelecek programları etkiliyor
- * Kamu yönetimleri bu tür bir pratiğe karşı, çünkü bürokratik mobilizasyonu önüyor
- * Akademiler karşı, çünkü tüm eğitim müfredatı ve pratiğinin bu doğrultuda yenilenmesi gerekiyor
- * Profesyoneller karşı, çünkü sorumluluğu çoğaltıyor ve katmanlı kılıyor, tasarımı özel bir pratikten sosyal bir alana transfer ediyor, profesyonel gizliliği ifşa ediyor...

Katılımcı mimari pratik üzerine çalışmaları De Carlo'yu mimarlık ve "kamusallık" üzerinde durmaya yöneltmiştir. Temel bir soru olarak gördüğü, "mimarinin kamusalı nedir?"⁹ sorusu mimari ile toplum ilişkisine dair eleştirel bir sorudur: "Mimarların kendisi mi?, Binaları ısmarlayan müşteriler mi?, Mimariyi kullanan tüm bireyler mi?" De Carlo'nun temas etmeye çalıştığı bu nokta günümüzde daha da acil bir soru haline gelmiştir. Geçen yüzyıldan bu yana çoğunlukla devletin ve profesyonellerin tanımladığı şekilde tasarlanan, mimari ile kentsel tasarımın kaynaştığı ve araçsallaştırıldığı bir kamusal alanda katılımcı bir pratik oluşturmak neredeyse imkânsız. Katılımcı pratikte temsiliyet problemi (bireylerin çıplak ya da araçlar ile temsiliyeti) ve Habermas'dan bu yana liberal burjuva bir kamusal alan tahayyülü katılımcı pratiğin yapısını tamamen problemlili ve anti-demokratik bir şekilde tanımlanmasına yol açmıştır. "Radikal demokrasi" farklı öznelerin toplum içinde temsil edilme ve bir toplumun geleceği için karar verme gibi demokrasinin en temel sorunu üzerinedir. "Radikal Demokrasi"¹⁰ de, her öznenin ve topluluğun demokrasi ve toplumlarda

9

Appendix
"Architecture's
Public", 1970,
Giancarlo De Carlo,
Benedict Zucchi,
Butterworth
Architecture, 1992,
s. 206

10

Ernesto Laclau,
Chantal Mouffe,
"Hegemony and
Socialist Strategy",
Towards a Radical
Democratic Politics,
Verso, London, 2001

karşılıklı, eşit şekilde hemfikir olması (*consensus*) varsayımı üzerinden hareket eden genel demokratik anlayış yerine çatışma, müzakere ve anlaşmazlık üzerinden ilerleyen bir “antagonizm” pratiği ile yan yana durarak, beraber hareket etme ve temsil edilme temel alınır. Bu doğrultuda, toplum ve kamusal alanda var olma, toplumun ve kamusal alanın biçimlenmesine katılım; her bireyin hemfikir olduğu, toplumun homojen olduğu, farklılıkların törpülediği romantik bir demokrasi anlayışına dayanan temsil ve katılımcılık pratiği olumsuzlanıyor. Birey ve topluluklar konsensüse dayalı bir demokratik anlayışı red eder; radikal bir deneyim olarak temsil ve katılımcılık şekillerini söylemsel pozisyonlar üzerinden kurarlar.

De Carlo'nun öne sürdüğü “müzakere” ve “çatışma”yı içeren, eleştirel pozisyonun içerisinden uygulanabilecek radikal katılımcı bir pratik arayışı; kendisinin 1960'lardan ölümüne dek eğitimci, yazar, mimar ve küratör olarak sürdürmüş olduğu rolleri ile somutlaşmıştır: Urbino'daki ILAUD (International Laboratory of Architecture and Urban Design, 1976–2002) ile yeniden oluşturduğu tasarım müfredatı, Milano'daki tasarım sergilerindeki projeleri bir arada sergilemesi ve yarattığı tartışmalar ile ürettiği tasarımda eleştirel söylem, Terni (1970–1975) sosyal konut projesi gibi mimar olarak uyguladığı birçok benzer projelerdeki kullanıcılar ile katılımcı süreç ile Henri Lefebvre ile kurguladığı ve yazar/ editör olarak yıllarca sürdürdüğü *Spazio e Società*—dergisi ile ürettiği eleştirel mimari ve tasarım söylemi.

De Carlo, toplum mühendisi olarak bir mimar, toplumsallık veya mimarlığın belirlediği bir profesyonel olarak değil tam tersine bağımsız eleştirel etkinliğini üretebilen bir subje olarak geçen yüzyılın önemli bir sosyal ajanıdır.¹¹

This text was originally published in Turkish as "De Carlo'da Mimarlığın Sosyal Rolü ve Eleştirel Katılımcılık Üzerine", in *Betonart*, Autumn 2008, Istanbul, ss. 80–82

...it is a question of understanding how these people represent themselves in architecture. I mean, representing the needs of people and their expectations, desires... how they see the world.²

After the 1966 Urbino meeting, Giancarlo de Carlo wrote a letter dated February 25, 1967 to the members of Team X.³

In it, he says

...to assess the reason for our being together now implies a confrontation of the whole system of our personal behaviour from ideology to theoretical lines, to forms...⁴

From De Carlo's letter, we can understand how broadly he approached the practice of architecture. The critical position he personally defined is ahead of the spirit of the period and its ideological concepts. The 1960s, a social period in a state of flux, lead De Carlo as an architect to question all productions in the fields of space and design, all relevant actors and areas. As an architect, educator, writer, editor and curator, all of De Carlo's works are related to social responsibility and the role of the actors in the design process. The questions of the formation of the public sphere and the definition and implementation of participation are fundamental to all his projects.

De Carlo's arguments and definitions are found in his article *Architecture's Public* (1970) which appeared in various publications and versions.⁵ According to De Carlo, there are two types of design processes:⁶ the first one is authoritative design and the second one is participatory design. In the former, the architectural project is considered a work of art and the structure of it does not allow a rational comparison with other works. Moreover, in this type of project, there is a shallow approach

2

Interview between Giancarlo de Carlo, Hans Ulrich Obrist, Stefano Boeri, Rem Koolhaas, *Interviews*, Charta/Fondazione Pitti Immagine Discovery, 2003, pp. 173–189

3

Team 10 meeting, 7–13 September 1966, Urbino (Italy)

4

"...to assess the reason for our being together implies now confrontation of the whole system of our personal behaviour from ideology, to theoretical lines, to forms" (Giancarlo De Carlo, Paris, 25 February 1967), from *TEAM 10: in search of a utopia in the present*, Eds. den Heuvel & Resselada, NAI, 2005, p. 156

5

Giancarlo de Carlo, "Architecture's Public", 1970. The text was first presented at an international conference held in October 1969 in Liege. Then it was published in *Parametro* magazine (issue 5) in 1970, in the journal *Environment* (number 3) in March 1970, as an appendix in the book titled *Giancarlo de Carlo* (Benedict Zucchi, Butterworth Architecture, 1992), and as a chapter in the book titled *Architecture and Participation* (eds. Peter Blundell Jones, Doina Petrescu, Jeremy Till, Spon Press, Oxon, 2005) and in the *Perspecta* journal (Vol. 17, pp. 74–79) with the title of "An Architecture of Participation", in 1980

6

Giancarlo De Carlo, "An Architecture of Participation", in *Perspecta*, Volume 17, 1980, pp. 74–79

7

Giancarlo De Carlo, "An Architecture of Participation", cit.

8

Here, ideology refers to leftist collective and equal decision-making processes and similar trends

against criticism. This makes it impossible to establish any criteria during the process, and for the actual realised design. De Carlo defines the practice of participation as "participation in action." Such a design process includes three main results: Each operational phase in the design process becomes a phase of the design, the end-use becomes a phase of the operation and in this way, different phases emerge during the design process. According to De Carlo⁷, the designer's task is not to produce constant results but quite the contrary, it is to obtain the results filtered through endless confrontations and encounters. Therefore, an architectural program or project must be communicative in its own way of representation to facilitate the needs of the people. This practice allows for an experience that proceeds through criticism, solutions, forms of utilization, and mutual revisions of decision criteria. This way, an architectural project becomes a process-based practice of design.

In my opinion, it is not possible to implement the participatory, process-based architectural practice defined by De Carlo in every architectural and urban project. Different micro-communication modules must be established in each design phase of a large-scale design process involving many actors. The relationship between a single user and an architect may allow for such a form of participation: for example, in social housing projects or small scale neighborhood projects. What is more, the problem of participant representation and cultural relativism are relevant and important issues to be discussed.

De Carlo claims that apart from the ideology-based criticisms,⁸ there have also been two separate pragmatic criticisms raised against the practice of participation: the first one confronts the problems of participatory design practices in large-scale projects; the second one is related to types of practice and the process of the project. Consequently, on the one hand, the scale of the project, i.e., largeness and smallness, on the other hand, the length of the process, both point to the impossibility of participation. Participatory design becomes more difficult in cases such as infrastructural, large-scale projects and the restoration of ecological balance. On the other hand, layered operations in the design process might make communication with individuals and related groups difficult. In order to resist these criticisms, De Carlo states that "participation is a decision-making mechanism" and requires a political position. However,

I think that cultural relativism (the local identity of each society and community) and the difficulty of taking a political position in the global societies in which we currently live also make participation as a decision-making practice difficult. Today, the decision not to have a participatory practice is still shaped by what De Carlo refers to as reluctance and fear of the actors:

- * Local authorities are against such a practice because it leads to conflict or interference affects future programs
- * Public authorities are against such a practice because it prevents bureaucratic mobilisation
- * Academia is against it because all educational curricula and practices need to be modified accordingly
- * Professionals are against it because it increases and stratifies responsibility, transfers design from a personal practice to a social area, reveals professional secrecy...

The question “What is the public sphere of architecture?” which De Carlo considered fundamental to his participatory architectural practice, is a critical question about the relationship between architecture and society.⁹ “Is it the architect himself?” “Is it the customer commissioning the building?” “Is it the individual using the building?” These has become very urgent questions to tackle today. It is almost impossible to establish a participatory practice in a public sphere that, since the last century, has been designed mostly by the state and professionals, and where architecture and urban design merge and are instrumentalised. The problem of the representation of individuals directly or through intermediaries and a liberal-bourgeois imagination of a public space has, since Habermas, led to the identification of the structure of participatory practices as completely problematic and anti-democratic. “Radical democracy” is about the primary concern of representating different subjects in a society and the making decisions for the future of a society. Instead of the general understanding of democracy based on the assumption that every subject and community is on an equal basis (*consensus*), “Radical Democracy”¹⁰ is based on an “antagonism” practice which

9

Appendix
“Architecture's
Public”, 1970,
Giancarlo De Carlo,
Benedict Zucchi,
Butterworth
Architecture, 1992,
p. 206

10

Ernesto Laclau,
Chantal Mouffe,
“Hegemony and
Socialist Strategy”,
Towards a Radical
Democratic Politics,
Verso, London, 2001

functions through conflict, negotiation, and disagreement along with representation and common action. In this context; existence in and participation in the formation of society and the public sphere; representation and participatory practice based on a romantic conception of democracy in which differences are smoothed out and society is made homogeneous; are negated. The individual and communities reject the understanding of a democracy based on consensus; in a radical experience they establish representative and participatory forms through discursive positions.

The radical participatory practice proposed by De Carlo, which includes “negotiation” and “conflict,” and which can be applied within a critical position, was materialised by his role as an educator, author, architect and curator until his death in 1960: The design curriculum reorganised in collaboration with the ILAUD (International Laboratory of Architecture and Urban Design, 1976–2002) in Urbino; the display of all his projects in design exhibitions in Milano; the critical discourse he produced through the debates he sparked; the participatory process that he, as an architect, created with the users in projects such as the Terni (1970–1975) social housing project; and the critical discourse of architecture and design he produced in *Spazio e Società*—the magazine that he edited with Henri Lefebvre, and for which he worked as a writer/editor for many years.

De Carlo, an architect acting as a social engineer, is an important social agent of the last century, not as a professional defined by the community of architects, but on the contrary, as a subject who was able to produce his own independent critical position.¹¹

11

“Agent” refers to the term “social agent” commonly used in sociological theories which means an individual who is active, affected by society and can make independent decisions

Kolektif Hikaye

Vera Sacchetti, Avinash Rajagopal

Şöyle bir bakıldığında, Barselona'da emekli olmuş bahçıvanlar hakkında bir filmin, Antwerp'ten gelen 3 boyutlu basılmış seramiklerle ya da Missouri'deki bir çiftlik üzerine inşa edilmiş traktör fabrikası ile ne alakası olabilir? Adhokrasi'nin—toplumsal değişimin, küçük müdahalelerin, minik alt versiyonların ve yakın temas içindeki toplulukların, yukarılardan gelen herhangi bir destek olmadan çalışması ile ortaya çıkabileceğine olan inanış—pek çok göstergesi, sürpriz bir şekilde ve belirgin olarak çeşitlilik ortaya koyabilir. Eğer, kendi çevrimiçi ya da çevrimdışı topluluklarında yorulmak bilmez bir şekilde yaratmayı sürdüren bu yerel kişi ya da gruplar birbirleri ile konuşabilirlerse, işte o zaman güçlü ve yeni bir yaratıcılık modu tüm dünyayı sarabilir—en azından hayal edilen bu.

Yayıncı Dale Dougherty, kendisine *Huffington Post* tarafından Maker Faire'i neden kurduğu sorulduğunda, o karakteristik sıradan haliyle şu yanıtı verdi,

dergi sayesinde birçok enteresan imalatçı ile görüşüyordum. Hepsini bir araya getirelim dedim. Onlarla tanışmak eğlenceli olacaktı. Birbirleriyle de tanışmak istiyorlardı.¹

Bu, uygun bir varsayım gibi görünüyor, ama bir Maker Faire'e giden her ziyaretçi bilir ki kendi aralarında takılan robot üreticisi tipler, mobilya imalatçıları ve kazak diken imalatçılardan çok uzak yerlerde dururlar. İmalatçılar, hacker'lar, el sanatlarıyla uğraşanlar, dijital fabrikatörler—bazen herhangi bir hareketlilik görmenin çok zor olduğu adokratik hareket içinde işleri iyi giden pek çok küçük topluluk, ve böyle olduğu için, bu konudaki pek çok kitap ve fuar, bir tasarım devrimini anlatan güçlü ve birbirine bağlı hikâyeler çıkarmak yerine, dağınık bir özet ansiklopedi gibi kalıyorlar.

¹
http://www.huffingtonpost.com/2012/07/30/dale-dougherty-maker-faire-detroit_n_1718999.html

Çeşitlilik, Adhokrasinin DNA'na yazılmıştır. Eğer bu fuardaki pek çok projenin, yeni üretim modlarından, yeni kentsel kimliklere ve toplumu yeniden inşa etme yollarına kadar çeşit çeşit amaçları olmasaydı, gerçek anlamda alttan üste ya da devrimsel olmayacaklardı. Bu gayretleri ortak bir platformda bir araya getirmenin elbette bir değeri var ancak, onlara çevre ve şartları verdiğimizde, kapsamlarını genişlettiğimizde ve insanları birbirleri arasında yeni bağlantılar kurmaya cesaretlendirdiğimizde—işte o zaman çok daha büyük bir fikrin ana hatları belirmeye başlar.

Bazen daha büyük bir hikâye, projenin özünde vardır. 3 boyutlu bir yazıcıyı yol kenarındaki bir satıcı arabasına koyan Belçikalı stüdyonun Unfold's **KIOSK 2.0** ürünü, sadece yeni üretim modlarının taşınabilirliği ya da yeni hizmet modellerinin doğuşu demek değildir. Bir tasarım kurgusu parçasının hayata geçirilmesidir. Bu katalogda da alıntı yapılan, Bruce Sterling'in 2008'de çıkan bilim kurgu hikâyesi Kiosk, Unfold'ın fikrinin kaynağıydı. Başlangıcı, "Fabrikatör çirkindi, gürültücüydü, bir yangın tehlikesiydi," şeklinde yapan Sterling, 3 boyutlu yazım teknolojisinin çoğalmasını hayal ediyordu ama bunun asıl yayılacağı yerler büyük endüstrilerde ve askeriyede.² Sterling işaretten çok da uzak değildi. Afrika'daki Maker Faire ya da İstanbul'daki Makerlab gibi hacker alanlarının ve imalatçı topluluklarının çoğalması, yeni bir tasarım düzeninin çok olumlu işaretleri ve teknolojinin gerçekten tarafsız olarak yayılması demek. Ancak Nisan 2012'de *New York Times*, Birleşik Devletlerin Savunma Gelişmiş Araştırma Projeleri Kurumu (DARPA)'nın, askeri malzemelerin çok kaynaklı üretimi için çevrimiçi bir portal hazırladığını bildiriyor.³ Yılın daha başlarında DARPA, Maker Faire'ı organize eden MAKE'e, lise çocuklarına imalat teknolojilerini tanıttıkları için bir ödül verdi.⁴ Bu gelişmelerin ideolojik imaları tartışılmaktadır ancak bir şey çok açıktır—üçüncü endüstri devrimi, kendi büyük zorluklarını da beraberinde getirecektir.

Bu zorlukları anlamak ve onlarla karşılaşmak için pek çok hikaye anlatıcısına ve tebrik eden ya da eleştiren birçok sese ihtiyacımız var. Bu fuardaki pek çok proje hakkında yorumlar yapıldı, filmler çekildi ya da dergilerde, bloglarda ve web sitelerinde yazılar çıktı. Bu perspektiflerin her biri, bunları hem ilk hem de ikincil kaynaklarından değerlendirmemize yardımcı olacak şekilde, projelere bir başka anlam katmanı sağlıyor.

2

Bruce Sterling, "Kiosk" in *Fantasy & Science Fiction*, Ocak 2008

3

<http://bits.blogs.nytimes.com/2012/04/05/pentagon-pushes-crowdsourced-manufacturing/>

4

<http://blog.makezine.com/2012/01/19/darpa-mentor-award-to-bring-making-to-education/>

O kaynaklar bu katalogda basit bir şekilde yer aldı ve umulur ki daha iyi tamamlanmış bir resim, hikaye anlatıcıların düşünceli orkestrasyonlarından ortaya çıkabilir.

Satır aralarını okumakla ilgilenenler için hikayeler arası geçişler yapan anlatılar da var. 'Katılımcı tasarım' ya da 'merkezi olmayan karar verme' gibi bazıları, bu fuarın var olma sebepleri. Diğerleri daha az belirgin. Örneğin askeri teknoloji, şaşırtıcı derece yayılmış gözüküyor. Bu, Bruce Sterling'in hikayesinde ima ediliyordu; James Bridle'in, kamu alanlarında insansız hava araçlarının dış hatlarını takip ettiği İnsansız Hava Aracı Gölgesi projesinde tüm hileleri açığa çıkarılıyor ve sonunda Pedro Reyes'in **IMAGINE**'inde altüst edilen silahlar, John Lennon'un savaş karşıtı parçası olan *Imagine*'i çalmakta kullanılan müzik aletlerine dönüştürülüyor.

Belki de savaş ve barış hikayelerini yan yana koyup, bunun sonunda biraz fikir oluşturulabilir. Yüzeyden bakıldığında, yerellerin savaşta bozulmuş Bağdat'ın karmaşık, çok boyutlu haritasının çıkarılmasına yardım ettiği Antonio Ottomanelli'nin **MAPPING IDENTITY** (Haritalama Kimliği) projesi ile, düşük maliyetli inşaat için yüzey üzerindeki stratejileri inceleyen ve Mumbai'deki bir girişim olan **CRAFTING NEIGHBORHOODS** (El İşleriyle Uğraşan Mahalle) arasında bir yakınlık yokmuş gibi görünür. Oysa bunlar güçlü bir ortak zemin üzerinde dururlar: Biri, insanların kendi yaşam koşullarına derin bir vakıf olma durumunda olduklarına dair inanış; diğeri, bir mahalleyi şekillendiren haritalar, planlama, zonlama ya da inşaat gibi güçlerin, sadece dışarıdan değil, oranın kendi insanından da gelmesine olan inanç. Bu iki projeyi birlikte okumak bazı provokasyonlar ortaya çıkarabilir: Bağdat'ın yeniden inşasında yerel yüklenicilerin rolü nasıl incelenecektir? Belediyedeki bir bürokrattan emir almadan yapılan Mumbai'deki Shivaji Nagar'ın haritası neye benzer?

Bu, referans noktamızda bir değişiklik yapmamızla ilgilidir ve bu çabaların görünüşte ortak hiçbir şeyi yoksa, birbiriyle konuşmaya başlasınlar. Bunun klasik bir örneği, Richard Sennet'in *The Craftsman* (Esnaf) kitabıdır. Sennet, Yunan zanaatkârlık tanrısına refere ederek,

Hephaestus'ın yaşayan varlığını anlamak için okuyucudan büyük bir zihinsel sıçrama yapmalarını istedim. 'Açık kaynak' bilgisayar yazılımına katılım yapanlar, özellikle de

Vera Sacchetti

Milan'daki Domus dergisinin web editörüdür. Portekiz'de iletişim tasarımcısı olarak eğitimi alıp staj yaptıktan sonra Görsel Sanatlar Fakültesinde Tasarım Eleştirisi MFA programına katılmak üzere Fulbright bursiyeri olarak New York'a taşınmış, ABD'de sosyal tasarım uygulamasını inceleyen bir yüksek lisans tezi hazırlamıştır. Sacchetti çeşitli yayınlar için tasarım ve mimarlık konulu yazılara da imzasını atmıştır. Editöryel danışmanlık şirketi Superscript'in ortak kurucusu olmanın yanı sıra EXD'11 Lizbon Bienali'nde uluslararası iletişim bölümünün müdürlüğünü yapmıştır. Adhocracy kataloğunun yardımcı editörüdür.

Avinash Rajagopal

New York'taki Metropolis dergisinin yardımcı editörüdür. Hindistan'daki Ulusal Tasarım Enstitüsünde (NID) endüstriyel tasarım okuyan Rajagopal, New York'taki Görsel Sanatlar Fakültesinde Tasarım Eleştirisi konusunda MFA derecesini almıştır. Yüksek lisans tezinde, sorumlu, sürdürülebilir uygulama için yeni bir model olarak Açık Tasarım'ın yükselişini irdelemektedir. SVA'da tasarım tarihi dersleri veren Rajagopal, Texas Üniversitesinde harici okutman ve eleştirmen olarak görev almıştır. Bir tasarım eleştirisi blogu olan Little Design Book'un ve Superscript'in ortak kurucularındandır. Adhocracy kataloğunun yardımcı editörüdür.

Linux işletim sistemine, ilk olarak Hephaestus ilahisinde kutlanan unsurların bazılarını simgeleyen zanaatkârlar,

der.⁵ Onun, dijital ve fiziksel dünyalar arasında gelip giden bu buyurgan argümanı, umulur ki, bu katalogda diğer benzer ilham verici seslerce de— isim vermek gerekirse Saskia Sassen, Jamer Hunt, ve Yona Friedman—işaret edildiği gibi, pek çok “büyük zihinsel sıçramalar”ın tonunu ayarlayacaktır.

Eğer birisi en temel temayı seçecekse, ya da en ortak düzlemi, Adhokrasi hareketinin en yüksek provokasyonu olan bu fuar ve bu katalog, bu Topluluk olacaktır. Bütün bu zengin çabaları imkânlı kılan nihai zihinsel sıçrama, anonim, bireysel kullanıcı ve yekpare hedef pazarın yerine, birbiriyle ilişki içinde olan yaşayan, nefes alan, zeki insanların geçmesidir. Tasarımcıların, mimarların, planlamacıların ve imalatçıların bir zıplama yapması uzun zaman almıştır, ancak bunun yapılmasını sağlayan harika sonuçlar, sade bir şekilde görülebilmektedir.

Bu kabaca yapılandırılmış katalog, bir başka zihinsel sıçrama talep ediyor. Kendi içinde her proje—çevrim içi, çevrim dışı, kentsel, yerel, global—topluluklarla ilgilenir, ancak ya Adhokrasinin savunucularını kendi içlerinde bir topluluk olarak görürsek? Yakınlıklar, bağlantılar, bağlam, yerel anlayış—kentsel topluluklar için zorunlu olan şeyler şimdi, bu fuar gibi ya da diğer çevrim içi ve çevrim dışı platformlar gibi etkinliklerle bağlı olan global imalatçı grupları için hayati hale geliyor. Projeler arasında sohbetler, tüm değişik uçları ile—Brooklyn'de, Accra'da ya da İstanbul'da—paylaşılan fikirler ya da zıt meraklarla birbirine bağlı olan kocaman bir Adhokrasi yer altı ağı oluşturmaya başlar. Biz bu ağın ayırımına varıyor ve burada adokratik topluluğun küçücük bir alt kümesini sunuyoruz. Daha yeni başladı ve büyümeye devam edecek.

The Collective Story

Vera Sacchetti, Avinash Rajagopal

At first glance, what does a film about superannuated gardeners in Barcelona have to do with 3D printed ceramics from Antwerp, or an open-source tractor built on a farm in Missouri? The many manifestations of adhocracy—the conviction that societal change can come out of small interventions, little subversions, and closely-knit communities working without the aid of the powers-that-be—can be surprisingly, and affirmingly, diverse. If only all these local agents who create tirelessly within their own online and offline communities could speak to each other, then a powerful new mode of creativity could take over the world—or at least that is the dream.

When recently asked by *Huffington Post* about why he founded Maker Faire, the most popular gathering of makers in America, the publisher Dale Dougherty said in his characteristically casual way,

I was meeting lots of interesting makers though the magazine. I said bring them all together. It would be fun to meet them. They would like to meet each other.¹

It seems a reasonable assumption to make, but as any visitor to a Maker Faire knows, the robotics nerds all hang out together, very far away from the furniture-makers and sweater-knitters. Makers, hackers, crafters, fabbers—so many small communities thrive within the adhocratic movement that sometimes it is hard to see a movement at all, which is why so many books and exhibitions on the subject end up becoming loose compendia instead of strong interconnected stories about a design revolution.

Diversity is written into the DNA of adhocracy. If the various projects in this exhibition didn't have very diverse objectives, from new modes of production to new urban identities and

¹
http://www.huffingtonpost.com/2012/07/30/dale-dougherty-maker-faire-detroit_n_1718999.html

ways to re-build society, they wouldn't be truly bottom-up or revolutionary. Bringing these endeavours onto a common platform has its own value, but when we give them context, enlarge their scope, and encourage people to see new connections between them—that is when the outlines of a much bigger idea begin to form.

Sometimes the larger story is inherent in the project. The Belgian studio Unfold's **KIOSK 2.0**, which puts a 3D printer on a street-side vendor's cart, is not just about the portability of new modes of production, or about the birth of new service models. It is a piece of design fiction brought to life. Bruce Sterling's 2008 science fiction story *Kiosk*, which is excerpted in this catalog, was the source of Unfold's idea. Starting with the line, "The Fabrikator was ugly, noisy, a fire hazard," Sterling imagines the proliferation of 3D printing technology, but also its ultimate perversion by big industry and the military.² Sterling wasn't far off the mark. The proliferation of hackerspaces and maker communities, like Maker Faire Africa or the Makerlab Istanbul, are extremely positive signs of a new order of design, and a truly equitable dissemination of technology. But in April 2012, *The New York Times* reported that the United States' Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA) has created their own online portal for the crowdsourced manufacturing of military artifacts.³ Earlier in the year, DARPA had also given MAKE, the organizers of Maker Faire, an award to introduce maker technologies to high school kids.⁴ The ideological implications of these developments are being debated, but one thing is crystal clear—the third industrial revolution will bring its own big challenges.

In order to understand these challenges and find ways to meet them, we need multiple storytellers and many voices, celebratory or critical. Many of the projects in this exhibition have been commented upon, filmed, or written about in print magazines, blogs, and websites. Each of these perspectives provides another layer of meaning to the projects, helping us interpret them through both primary and secondary sources. Those sources are laid bare in this catalog, in the hope that a more complete picture can emerge from the thoughtful orchestration of storytellers.

For those interested in reading between the lines, there are also narratives that crisscross among the stories. Some, like participatory design or decentralized decision-making, are the

2

Bruce Sterling,
"Kiosk" in *Fantasy
& Science Fiction*,
January 2008

3

<http://bits.blogs.nytimes.com/2012/04/05/pentagon-pushes-crowdsourced-manufacturing/>

4

<http://blog.makezine.com/2012/01/19/darpa-mentor-award-to-bring-making-to-education/>

raison d'être of the exhibition. Others are less obvious. Military technology, for instance, looms surprisingly large. It is hinted at in Bruce Sterling's story; it is denuded of all pretense in James Bridle's **DRONE SHADOW** project, where he traces the outlines of drones in public spaces; and it is ultimately subverted in Pedro Reyes's **IMAGINE**, where weapons were converted into musical instruments and then used to play the ultimate anti-war anthem—John Lennon's *Imagine*.

Perhaps some insight can also be gleaned by the juxtaposing stories of war and peace. On the surface, Antonio Ottomanelli's **MAPPING IDENTITY** project, where locals help build a complex, multifaceted map of war-torn Baghdad, has little to do with **CRAFTING NEIGHBORHOODS**, an initiative in Mumbai that examines on-the-ground strategies for low-cost construction. But they stand on strong common ground: One, the conviction that people hold deep insight into their own living conditions; two, the belief that the forces that shape a neighborhood, like maps, planning, zoning, or construction, should also come from within its people, not just from the outside. Reading those two projects together might generate some provocations: How to examine the role of local contractors in rebuilding Baghdad? What does a map of Mumbai's Shivaji Nagar that is not mandated by some bureaucrat in a municipal office look like?

All it takes a shift in our frame of reference, and endeavors that seemingly have nothing in common start speaking to each other. A classic example of this is Richard Sennett's book *The Craftsman*. Invoking the Greek god of craftsmanship, Sennett writes,

To understand the living presence of Hephaestus, I ask the reader to make a large mental jump. People who participate in 'open source' computer software, particularly in the Linux operating system, are craftsmen who embody some of the elements first celebrated in the hymn to Hephaestus.⁵

His masterful argument, moving so easily between the digital and physical realms, will hopefully set the tone for many "large mental jumps," guided in this catalog by other equally inspiring voices—Saskia Sassen, Jamer Hunt, and Yona Friedman, to name a few.

Vera Sacchetti

is web editor at Domus magazine in Milan. Following her training and practice as a communication designer in Portugal, she moved to New York as a Fulbright scholar to attend the School of Visual Arts' MFA program in Design Criticism, developing a masters thesis surveying social design practice in the US. Sacchetti has written about design and architecture for various print and online publications. She co-edited At Water's Edge, the first in the D-Crit chapbook series, co-founded the editorial consultancy Superscript, and was the head of international communications at the EXD'11/LISBOA design biennale. She is a co-editor of the Adhocracy catalogue.

Avinash Rajagopal

is an assistant editor at Metropolis magazine in New York. He studied industrial design at the National Institute of Design (NID), India, and holds an MFA in Design Criticism from the School of Visual Arts (SVA), New York. His masters thesis tracked the emergence of Open Design as a new model for responsible, sustainable practice. Rajagopal has taught at culture studies at NID, design history at SVA, and was an external reader and critic at University of Texas, Austin. He co-founded Little Design Book, an Indian design criticism blog, and Superscript, a design editorial consultancy. He is a co-editor of the Adhocracy catalogue.

If one had to pick the most basic theme, the largest common ground, the highest provocation for the adhocracy movement, this exhibition, and this catalog, it would be Community. The ultimate mental jump that has made all these rich endeavors possible is the replacement of the anonymous, individual user and the monolithic target market with a group of living, breathing, intelligent people who have relationships with each other. It has taken a long time for designers, architects, planners, and makers to make that leap, but the wonderful results of having made it are plain to see.

This loosely structured catalog asks for another mental jump. Every project in it is concerned with some sort of community—online, offline, urban, local, global—but what if we were to see the advocates of adhocracy as a community in themselves? Adjacencies, connections, context, local insight—all the things that are essential to urban communities then become vital to the global group of makers, who are linked by events like this exhibition, and by other online and offline platforms. If we assume conversations between the projects, they begin to form a giant rhizomatic network of adhocracy, with all the diverse nodes—whether in Brooklyn, Accra, or Istanbul—linked to each other by shared ideas or antagonistic concerns. We recognize this network, and present here a tiny subset of the adhocratic community. It has only just begun, may it continue to grow.



- Başkalarının da tasarım yapmalarını, kendi kendilerine organize olmalarını ve işbirliklerine imkan veren projeler arıyoruz.
- “Tasarımcı”, “üretimci” ve “tüketici” arasındaki geleneksel, dengeli ve üçgen ilişkiyi sarsan projeler arıyoruz.
- Tasarım pratiğinin siyasi etkilerini vurgulayan projeler arıyoruz.
- Yenilikçi (innovative) yapım ve üretim metodolojilerine deneysel yaklaşan projeler arıyoruz.
- Bir siyasi aktivizm biçimi olarak tasarımı kullanan projeler arıyoruz.
- ‘Network’lerden doğan veya ‘network’lerde işlev gösteren projeler arıyoruz.
- Geleneklere uymayan ekonomik modeller öneren projeler arıyoruz.
- Açık-kaynak (*open-source*) hareketinin ve gündelik yaşam üzerine etkilerinin sınırlarını zorlayan projeler arıyoruz.
- Geleneksel teknikleri ve uzmanlık bilgi ve becerisini yeni araçlar ve teknolojilerle birleştiren projeler arıyoruz.
- Müellifi olmayan veya sayabileceğinizden çok daha fazla müellifi olan projeler arıyoruz.
- Dogma karşıtı projeler arıyoruz.
- Varolan tasarımları yeni kullanım şekillerine uyarlayan projeler arıyoruz.
- Kabullenilmiş tasarım tanımlarına meydan okuyan projeler arıyoruz.

February 14, 2012

- We are looking for projects that empower others to design, self-organize, and collaborate.
- We are looking for projects that destabilize the traditional, balanced, triangular relationship between “designer”, “producer” and “consumer”.
- We are looking for projects that highlight the political implications of design as a practice.
- We are looking for projects that experiment with innovative methodologies of manufacturing and production.
- We are looking for projects that use design as a form of political activism.
- We are looking for projects that are born from or rely on networks.
- We are looking for projects that propose unconventional economic models.
- We are looking for projects that push the boundaries of the open-source movement and its implications for everyday life.
- We are looking for projects that combine traditional techniques and know-how with new tools and technologies.
- We are looking for projects that have no author or too many authors to be counted.
- We are looking for projects that are anti-dogmatic.
- We are looking for projects that adapt existing designs to new uses.
- We are looking for projects that challenge and push the boundaries of the accepted definitions of design.

ADHOKRASI
OKUMA
KİTABI

∞

THE
ADHOCRACY
READER



Mattress life preserver

United States
World War I

"THEIR MATTRESSES WILL SAVE THEM. Besides providing restful accommodations, these mattresses belonging to recruits at the Newport Naval Training Station - are also efficient life preservers." (Illustrated World June 1917) Are you brave enough to dive into the sea with this life preserver? These mattresses would have been stuffed with the

001

Kıtlıktan Esinlenerek / Inspired by Scarcity

Hanae Shimizu

Eindhoven, NLD

2011

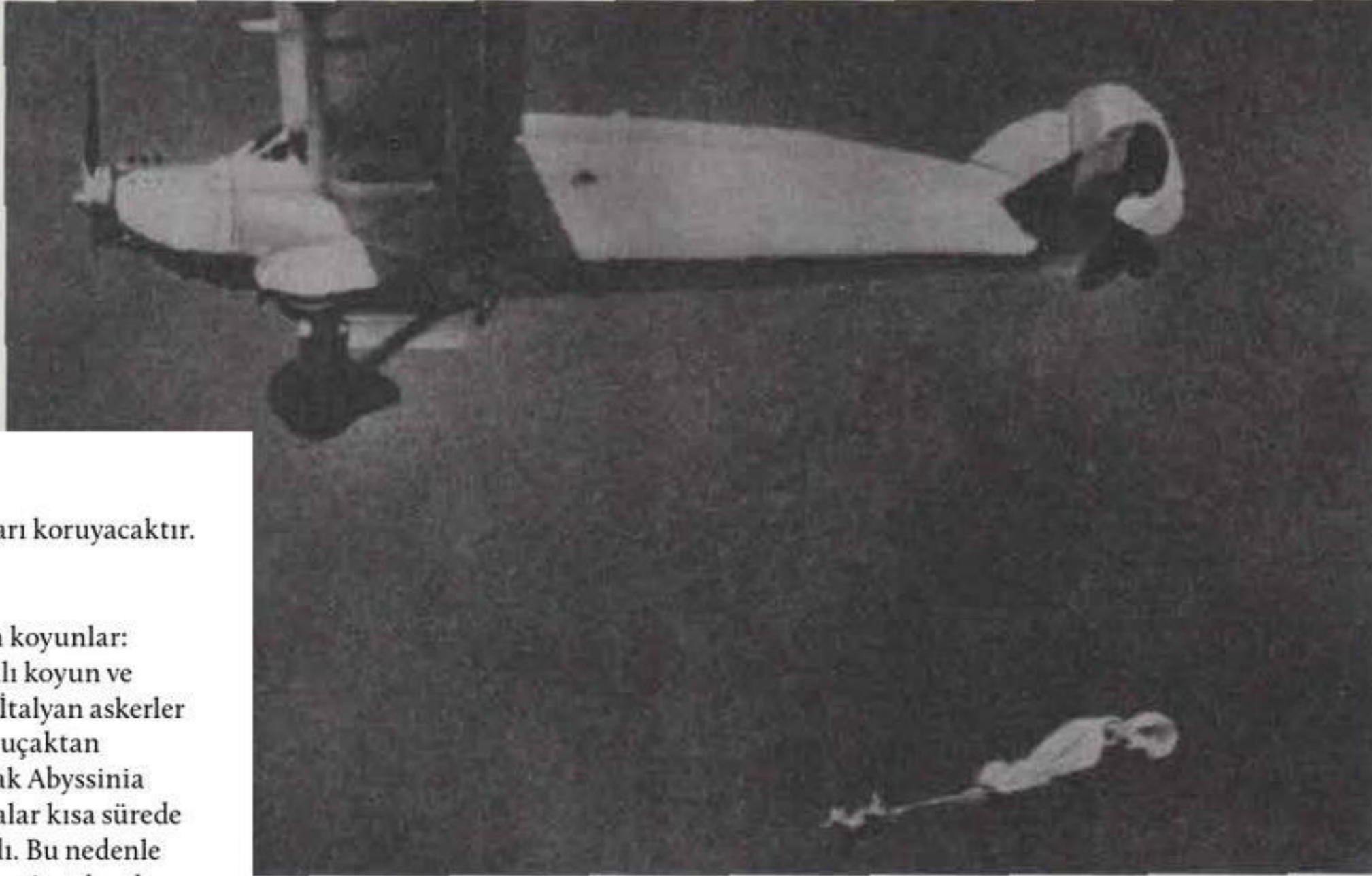
Her ne kadar tasarım alanıyla adhokrasinin birleşmesi, yeni, siyasi güdümlü bir tutum olarak görülüyor olsa da kökeni malzeme sıkıntısı ve insani ihtiyaçlar gibi pragmatik durumlardan kaynaklanıyor. Hanae Shimizu'nun araştırması, I. ve II. Dünya savaşları sırasında küresel mobilizasyon sosyal düzeni ve kültürel bütünlükte bazı benzerlikleri korumak (veya yalnızca hayatta kalmak) için bireylerin ve toplumların yenilik yapmalarına gereksinim duyulan zamanı, yani 20. yüzyılın ilk yarısını incelemektedir. Et dolgu malzemeleri (kuru ekmek veya sebze gibi katkı malzemeleri), kulpsuz Wedgwood kapları, çocuklar için kağıttan ayakkabılar ve alçıdan Oscar heykelleri gibi buluşlar, kültürel gelenekleri tatmin etmede malzeme üretiminin esnekliğini gösteriyor. Shimizu'nun örnekleri, nadiren politik veya ahlaki ideallerden sapma gösteriyor ama, adhokrasinin radikal ütopyalar için olduğu kadar anaakım kültürle de ilgili olduğunu ortaya koyuyor.

Military research is often credited as the origin of some of history's most significant innovations and breakthroughs, but the scarcity induced by war has also been a source of ingenuity. Hanae Shimizu's research examines the first half of the 20th century, when global mobilization during World War I and II compelled individuals and societies to innovate in order to maintain some semblance of social order—or simply to survive. Inventions such as "meat extenders" (fillers like dried bread or vegetables), handle-less Wedgwood pottery, paper shoes for children, and plaster Oscar statues reveal the flexibility of material production in the satisfaction of cultural mores. Shimizu's examples rarely demonstrate a shift in political or moral ideals, but they do indicate that adhocracy is as relevant for mainstream culture as it is for radical utopias.

Website *Modern Mechanix*, <http://blog.modernmechanix.com/2009/12/04/war-sidelights/>

Website *Raven Rescue; The History of the PFD*, <http://www.ravenrescue.com/index.php/resource>

Website *Mexconnect; Did you know? Mexico's kapok trees aided the U.S. war effort*, <http://www.kapok-trees-aided-the-u-s-war-effort>



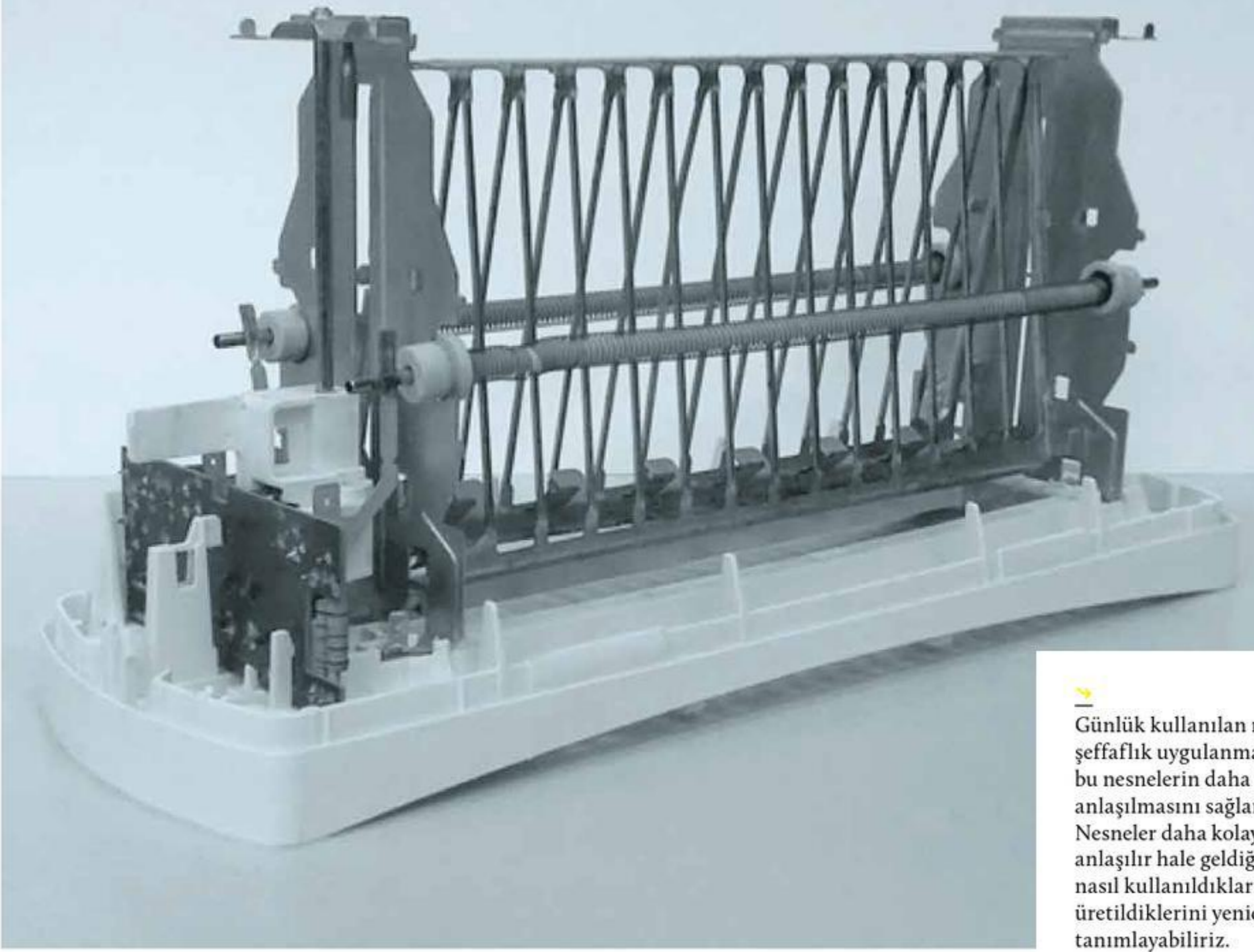
—
Döşekleri onları koruyacaktır.

—
Paraşütle inen koyunlar:
Yetmiş iki canlı koyun ve
iki canlı boğa İtalyan askerler
için paraşütle uçaktan
atılmıştır. Sıcak Abyssinia
ikliminde gıdalar kısa sürede
bozulmaktaydı. Bu nedenle
et tedarik etmenin tek yolu,
canlı hayvan göndermekti.
Bu yöntem ayrıca askerleri
çölde ağır yük taşımaktan
kurtarmıştır.

Parachute sheep

Italian air force in Abyssinia
1938

Seventy-two live sheep and two live
bulls were dropped with parachutes
for Italian soldiers from the sky. In
the hot climate of Abyssinia, food
went bad very quickly. Therefore,
the only way to transport meat was
to send living animals. It also freed
the soldiers from carrying heavy
weights through the desert.



Günlük kullanılan nesnelere şeffaflık uygulanması, bu nesnelerin daha kolay anlaşılmasını sağlar. Nesneler daha kolay anlaşılır hale geldiğinde, nasıl kullanıldıklarını ve üretildiklerini yeniden tanımlayabiliriz.

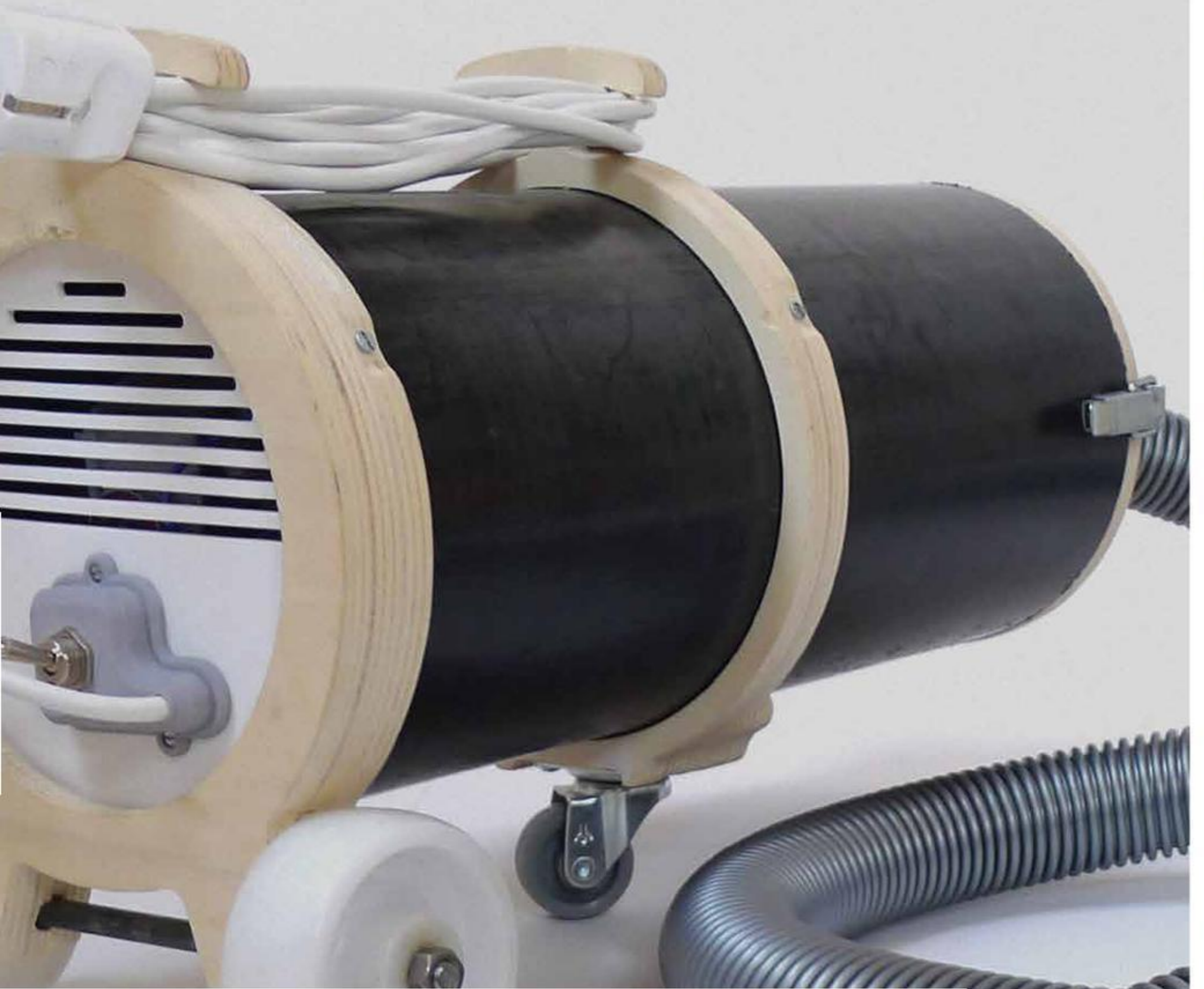
Introducing transparency into everyday objects can make them more understandable. As objects become understandable, we can redefine how they are used and produced.

002

**Şeffaf Araçlar /
Transparent Tools**
Jesse Howard

Amsterdam, NLD

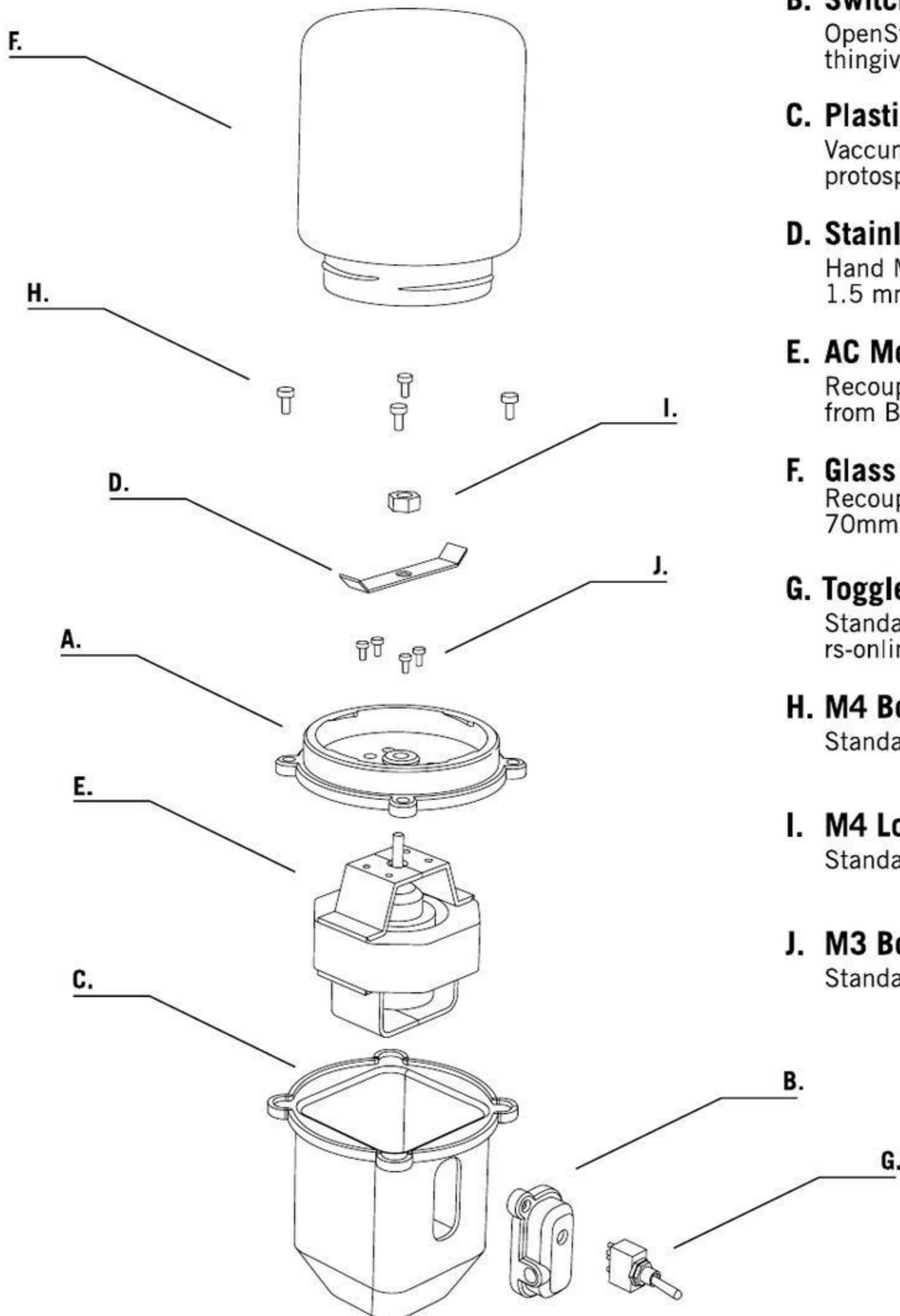
2012



Jesse Howard'ın Amsterdam Rietveld Akademisi'ne 2012'de verdiği bitirme projesi, kullanıcıların aktif olarak tüketim mallarını ürettiği, onardığı ve değiştirdiği bir senaryo hayal eder. Ev aletlerini OpenStructures sisteminden alınan grid tabanlı, şematik fonksiyonelliğe indirgeyerek ve markalı bileşenleri standart veya başka bir amaca uygun hale getirilmiş parçalarla değiştirerek, sıradan nesnelerin—tost makinesi, kahve öğütücüsü, elektrikli süpürge ve su ısıtıcısı—dehşet verici karmaşıklıklarını sıyıyıp atar. Bu ürünler, ikonik, sabit formlar değil; tam aksine, kullanıcıların çeşitli parçaları yerel olarak tedarik etmesini, geri dönüştürmesini veya üç boyutlu baskısını almasını sağlayan bir dizi talimat veya tek sayfalık kullanım kılavuzu sunarlar. Şeffaf Araçlar hemen hemen herkes tarafından her yerde sırayla üretilmek üzere tasarlanmıştır.

Developed at the Rietveld Academy in Amsterdam, Jesse Howard's project Transparent Tools imagines a set of household appliances that users can produce, repair and modify by themselves, combining readily available hardware products and rapid-manufacturing techniques. By basing the design of his appliances on a grid-based schematic derived from the OpenStructures system, Howard strips these common objects—a toaster, coffee grinder, vacuum cleaner, and kettle—of their intimidating complexity. These designs do not propose iconic, closed forms, but rather a set of instructions, a one-page manual that enables the user to source, recycle, or 3D-print the various parts locally.

Grinder



A. Adaptor - 3D Printed

OpenStructures Compatible
thingiverse.com/thing:25794

B. Switch Cover - 3D Printed

OpenStructures Compatible
thingiverse.com/thing:25793

C. Plastic Housing

Vaccum Formed
protospace.nl/formech-660

D. Stainless Steel Blade

Hand Made
1.5 mm stainless steel plate

E. AC Motor

Recouperated
from Bodum 5679 or similar

F. Glass Jar

Recouperated
70mm lid size

G. Toggle Switch

Standard Component
[rs-online.com / item#734-7141](http://rs-online.com/item#734-7141)

H. M4 Bolts

Standard Component

I. M4 Lock Nut

Standard Component

J. M3 Bolts

Standard Component



003

Tost Makinesi Projesi / The Toaster Project

Thomas Thwaites

London, GBR

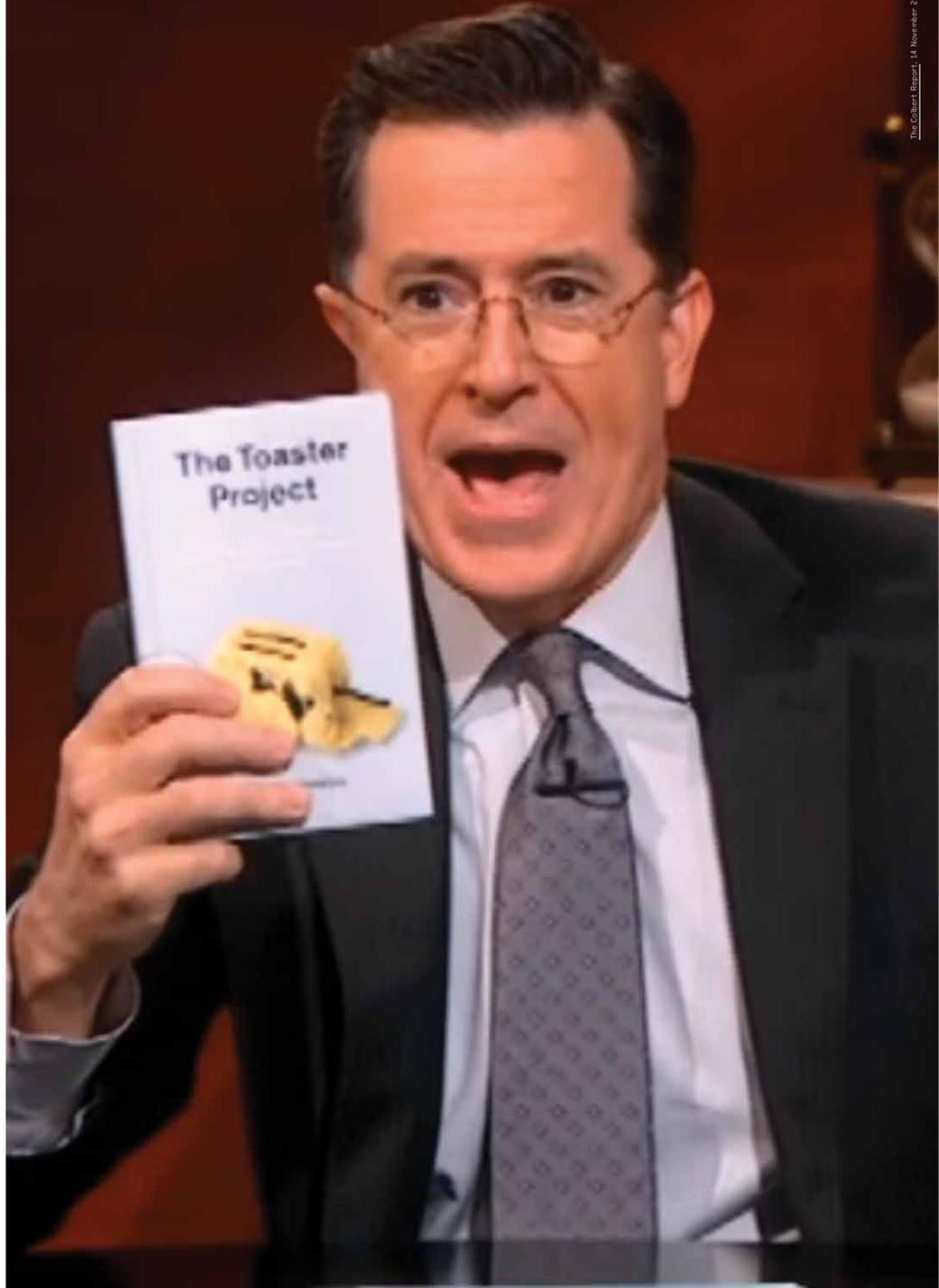
2009

Tost Makinesi Projesi, geleneksel tasarım sorunlarına, modern tüketici cihazlarındaki mekanik ve elektronik öğeleri yapmak için kullanılan nesnelere açısından bakmaya yönelik bir girişim. Thomas Thwaites, kitlesele olarak üretilmiş bir tost makinesini 3,99 Sterlin'e satın alıp, aynıını üretmeyi deneyerek bu projeyi başlattı. Parçalarına ayırduğında, tost makinesinin neredeyse yüz farklı materyalden yapılmış dört yüz öğe içerdiğini keşfetti. Yaptığı yolculuk ile sadece beş materyali (demir, bakır, nikel, mika ve plastik) ararken, kaçınılmaz bir şekilde mikro dalga fırından tren katar kadar hazır parçalara başvurması ve yalıtılmamış bakır telleri eritene kadar çalıştıktan sonra kavruk bir kütleyle sonuçlandı—ve 1187,54 Sterlin'e mal oldu. Thwaites'in projesi, hayatlarımızın birbiriyle ilişkili üretim hatlarının muazzam ağılarıyla ne derece iç içe geçmiş olduklarının altını çizerek. Dahası, izole olmuş, estetik varlıklara odaklanan tasarım yaklaşımının saçmalığını gösterir.

The Toaster Project is an attempt to look past traditional design questions at the raw matter of objects—the stuff used to make mechanical and electronic elements in modern consumer appliances. Thomas Thwaites initiated the project by purchasing a mass-produced toaster for £3.99 and attempting to replicate it himself. Upon disassembly, he discovered that the toaster contained more than 400 elements made of nearly 100 different materials. After seeking out a mere five materials (iron, copper, nickel, mica, and plastic) through journeys to mines, cliffs, ponds, and recycling plants, he attempted to "produce" a toaster—a scorched blob that worked until the non-insulated copper wires melted—all for £1187.54. Thwaites's project highlights the extent to which our lives are inextricably linked with massive networks of interrelated production lines.



My toaster



strangely it does make me feel like a bit of an idiot when everyone else in the room has one too—like going to a party and everyone's wearing the same “fashionable” top—but that's the point of fashion right?).

However, before we get too chummy with Adam Smith and his invisible hand, it seems that the need to buy more stuff to stimulate our economy, and the need to consume less to save our environment, are on a collision course. So while the £1187.54 price of my toaster doesn't really include all that it cost to make it, £3.94 isn't really what the Argos Value version cost either.

The real “cost” of products is hidden. We don't see (or smell) the pollution emitted when iron is smelted or plastics are made. You wouldn't want it happening in your back garden (though my neighbours have been quite nice about it). Equally we don't have to live with all the stuff we throw “away” (my neighbours I feel sure would complain about a personal garden rubbish dump, especially come the summer). But pollution and rubbish don't just disappear, they end up somewhere, and if not dealt with properly, are costing someone something (their health perhaps). At the moment there's lots of stuff not included in the price of the Value toaster—“externalities” that aren't included in the money economy.

Ürünlerin gerçek “maliyetleri” gizlidir. Demir döküldüğünde veya plastik üretildiğinde ortaya çıkan kirliliği görmeyiz (veya koklamayız). Bunun arka bahçenizde yapılmasını istemezsiniz (komşularım bu konuda oldukça anlayışlı olmalarına rağmen). Aynı şekilde “attığımız” tüm eşyalarla birlikte yaşamak zorunda değiliz (eminim komşularım özellikle yaz

geldiğinde bahçede kişisel bir çöp dağından şikayetçi olacaktır). Hem kirlilik hem de çöpler öylesine yok olmaz; bir yerde birikirler ve doğru şekilde işlenmediklerinde birileri bunun için öder (belki de sağlıklarıyla). Şu anda ucuz tost makinesinin fiyatına dahil olmayan çok unsur var; bunlar, para ekonomisine dahil edilmeyen “dışsallıklardır”.

copper in the Value toaster
copper miners in Chile. As we
round tend to fill with water,
als from the exposed rocks,
and Parys Mountain. This
aminated with a whole load
arsenic, usually finds its way

TXT 001

TUR → say 349

Zanaatkâr / The Craftsman

Richard Sennet

Penguin Books

2009

g,” *poiein*. This is the parent word
 ets appear as just another kind of
 ity-driven work; Plato formulated
 excellence, implicit in any act: the
 craftsman to improve, to get better
 time Plato observed that although
 “craftsmen are all poets . . . they are not called poets, they have other
 names.”⁸ Plato worried that these different names and indeed different
 skills kept people in his day from understanding what they shared. In
 the five centuries between the hymn to Hephaestus and his own life-
 time, something seemed to have slipped. The unity in archaic times
 between skill and community had weakened. Practical skills still sus-
 tained the ongoing life of the city but were not generally honored for
 doing so.



To understand the living presence of Hephaestus, I ask the reader to
 make a large mental jump. People who participate in “open source”
 computer software, particularly in the Linux operating system, are
 craftsmen who embody some of the elements first celebrated in the
 hymn to Hephaestus, but not others. The Linux technicians also repre-
 sent as a group Plato’s worry, though in a modern form; rather than
 scorned, this body of craftsmen seem an unusual, indeed marginal,
 sort of community.

The Linux system is a public craft. The underlying software kernel
 in Linux code is available to anyone, it can be employed and adapted by
 anyone; people donate time to improve it. Linux contrasts to the code
 used in Microsoft, its secrets until recently hoarded as the intellectual
 property of one company. In one current, popular Linux application,
 Wikipedia, the code kernel makes possible an encyclopedia to which
 any user can contribute.⁹ When established in the 1990s, Linux sought
 to recover some of the adventure of the early days of computing in the

realm of Linux programming. Its members are grappling with a structural problem: how can quality of knowledge coexist with free and equal exchange in a community?¹²

We'd err to imagine that because traditional craft communities pass on skills from generation to generation, the skills they pass down have been rigidly fixed; not at all. Ancient pottery making, for instance, changed radically when the rotating stone disk holding a lump of clay came into use; new ways of drawing up the clay ensued. But the radical change appeared slowly. In Linux the process of skill evolution is speeded up; change occurs daily. Again, we might think that a good craftsman, be she a cook or a programmer, cares only about solving problems, about solutions that end a task, about closure. In this, we would not credit the work actually involved. In the Linux network, when people squash one "bug," they frequently see new possibilities open up for the use of the code. The code is constantly evolving, not a finished and fixed object. There is in Linux a nearly *instant* relation between problem solving and problem finding.

Still, the experimental rhythm of problem solving and problem finding makes the ancient potter and the modern programmer members of the same tribe. We would do better to contrast Linux programmers to a different modern tribe, those bureaucrats unwilling to make a move until all the goals, procedures, and desired results for a policy have been mapped in advance. This is a closed knowledge-system. In the history of handcrafts, closed knowledge-systems have tended toward short lifespans. The anthropologist André Leroi-Gourhan contrasts, for instance, the open, evolving, difficult, but long-lasting craft of metal knife-making in preclassical Greece to the craft of wooden knife-making—a more precise, economical, but static system of fabricating knives that was soon abandoned for the problems of metal.¹³

Linux is most deeply "Greek" in its impersonality. In Linux online workshops, it's impossible to deduce, for instance, whether "aristotle

WATERS DUATION

EMY EINDHOVEN WOULD LIKE TO THANK HER FRIENDS

IS / CATHARINA-ZIEKENHUIS / COSENTINO /
EN INTERNATIONAL / E-ON / FORBO FLOORING / ECCO LEATHER /
& EVERS / GEMEENTE EINDHOVEN / LECTURIS / LEOLUX / NIKE /
WATERSCHAP DE DOMMEL

004

prodUSER Tristan Kopp

Eindhoven, NLD

2012

Fransız tasarımcı Tristan Kopp'un projesi prodUSER, pazarlanabilir bir tüketim ürünü olarak bisikletin her kullanıcının ihtiyacına göre yapılmış bir dizi bağlantı parçasına indirildiği bir durumu öngörüyor. Bu bağlantı parçaları bisikletin iskeletini oluşturan dört borunun bağlantı yerlerine yerleştiriliyor. Daha sonra, renk, boyut, malzeme ve eklentiler gibi ikincil özellikler, büyük bir esneklikle seçiliyor ve onarım kolayca başarıyor. prodUSER'ın ilk yinelenmesi Kopp tarafından tasarlanan parçalardan oluşsa da, sistem bağlantı parçalarının ve ikincil parçaların bir kullanıcılar, tasarımcılar ve küçük ölçekli üreticilerden oluşan bir ağ tarafından tasarlandığı, paylaşıldığı ve üretildiği açık kaynaklı bir topluluğa dönüşme potansiyeline sahip.

In prodUSER, Tristan Kopp envisions a situation in which the bicycle, as a marketable consumer product, is reduced to a set of connections that are built up according to the needs of each user. These connection parts are located at the junctions of the four tubes that make up a bicycle frame. Later, the secondary aspects of colors, sizes, materials, and add-ons are chosen with great flexibility and repairs are easily achieved. Although the first iteration of prodUSER consists of pieces designed by Kopp himself, the system has the potential to develop into an open-source community, where the connection parts themselves and the secondary parts can be designed, shared, and produced by a network of users, designers, and small-scale manufacturers. While major industry powers produce increasingly closed and complex proprietary systems, prodUSER opens up the object to change by the user.



Rot Ellen Berg

architecten de vylder
vinck taillieu

Ghent, BEL

2011

Architecten de vylder vinck taillieu'nun Ghent'teki Rot Ellen Berg Evi, müşteri ile mimar arasındaki yakın ilişki sayesinde ortaya çıktı ve yeni bir yaşam biçiminin meyve vermesini sağladı. Bilinçli olarak imal edilmiş öğelerin bitmemiş unsurlarına kucak açan Rot Ellen Berg'in iç mekanı, prefabrik kalıp yapısından ve sera inşaatından kendiliğinden oluşmuş hibrid sistemden oluşuyor. Ancak, en belirgin benzerlik, her iki evin sakinlerinin de mimariye statik bir nesne değeri vermekten çok süregiden bir eylem olarak bakma tutumlarında görülebilir. Bu edimsel evdeki adaptasyonlar, evlerin performatif doğalarına katkıda bulunurken, mimarın bir alan yaratırken sahip olduğu role, eşit bir rol üstlenir. Ev sakinlerinin yaptıkları adaptasyonlarla evlerinin performatif doğalarına katkıda bulunuyor olmaları, mimarın bir mekan yaratırken sahip olduğu role eşit değerde bir öneme sahip.

To some extent, the Rot Ellen Berg house in Ghent recalls another famous house from the Low Countries—the Rietveld-Schröder Huis in Utrecht, the Netherlands. Both houses arose from a particularly close relationship between architect and client, a participatory alliance that enabled a new form of living to come to fruition. Both houses consciously embrace the unfinished faces of certain manufactured elements: Rot Ellen Berg's interior, for instance, is composed of a self-assembled, hybrid system of prefabricated formwork and greenhouse construction. The most acute similarity, however, lies in the attitude of each house's inhabitants to architecture as a process-based act rather than a static object of value. In the adaptations that the residents made to the performative nature of these houses, they assume a role that is equally as important as that of the architect's in creating space.

(Un)



Ghent-based practice ADVVT realizes a raw and radical dwelling.

Words Dieter Van Den Storm
Photos Filip Dujardin



the meaning of a room. And in fact in our projects the exterior too, is treated by and large as a room like in Bern Heim Beuk. The house itself is a compendium of rooms: some inside, some outside the building.

two clients. How did this encounter come about?

JAN The house has an autobiographical connotation because it is the fruit of a self-building process. It can be read as the diary of a project that took shape during events which it encompassed

Rot Ellen Berg'te de ev içinde bir ev söz konusu. Ancak buradaki ilişki bahçe ile ev değil, ev içinde önceden var olan bir ev.

Kendinden gelişen bir sürecin meyvesi olduğundan, ev otobiyografik bir çağrışımı akla getirir. Ev, kapsadığı olaylar sırasında, bu olaylara adapte olarak şekil alan bir projenin günlük şekline okunabilir.

Bütçe yaklaşık 70,000€ olduğundan, iç mekan için kendini inşa eden mekanizmalarla uyumlu olacak bir sistem araştırdık. Tüm yapı sistemi, bir düzeneğin unsurları olacak bina bileşenlerinin kullanılması fikrini kapsıyor. Evin inşasını kolaylaştırmak için bir çeşit Meccano tanımlama amacındaydık. Bunun sonucunda çimento kalıp üretmek için kullanılan bir prefabrike sistemi ve

sera inşasında kullanılan prefabrike bir başka sistemi benimsedik ve bu sistemleri bağlamın ihtiyaçlarına adapte ettik.

The story of this project began when I one day and was asked point-blank if the meant anything to me. That was when I Piet and Ellen. It was also the beginning of t is very familiar with art and architecture, in this wavelength that our affinity ie famous phone call he introduced the tioning René Heyvaert, an architect we hav were students. In any case, the two young herited, in part purchased this house, which te. A young couple, a tight budget, a rotten , so what to do? emish village of brick houses. We had no nything. So when we had to find a facing ior—the cladding of the north front—as well tion, we did not want to lose the memory of nce we decided to combine the two and to k design on the shingles.

Rot Ellen Berg project.

DOMUS In the case of Rot Ellen Berg, again, you have a house within a house. However, the terms of the relation are not a garden, but a pre-existing house.

JAN This project gave us the opportunity to explore the theme of stratified domestic space. For us it was an interesting exercise in studying the different ways of living in summer and winter. We built a glass house, a sort of greenhouse, within the perimeter of the original brick house. In winter the sliding glass wall is closed (the stove heats the interior) while in summer the space is

When it came to rebuilding the roof, the engineer calculated that the new wood structure would have to rest on a continuous 20-centimetre-thick concrete edge. Since we did not like the idea of leaving the concrete beam exposed, we thought of camouflaging it with a mirror running beneath the gutter line. The use of mirror and the design of the brick-patterned shingles are the only changes to the exterior.

For the interior, since the budget was around 70,000 €, we looked for a system that would be compatible with the mechanisms of self-construction. The whole construction system contains

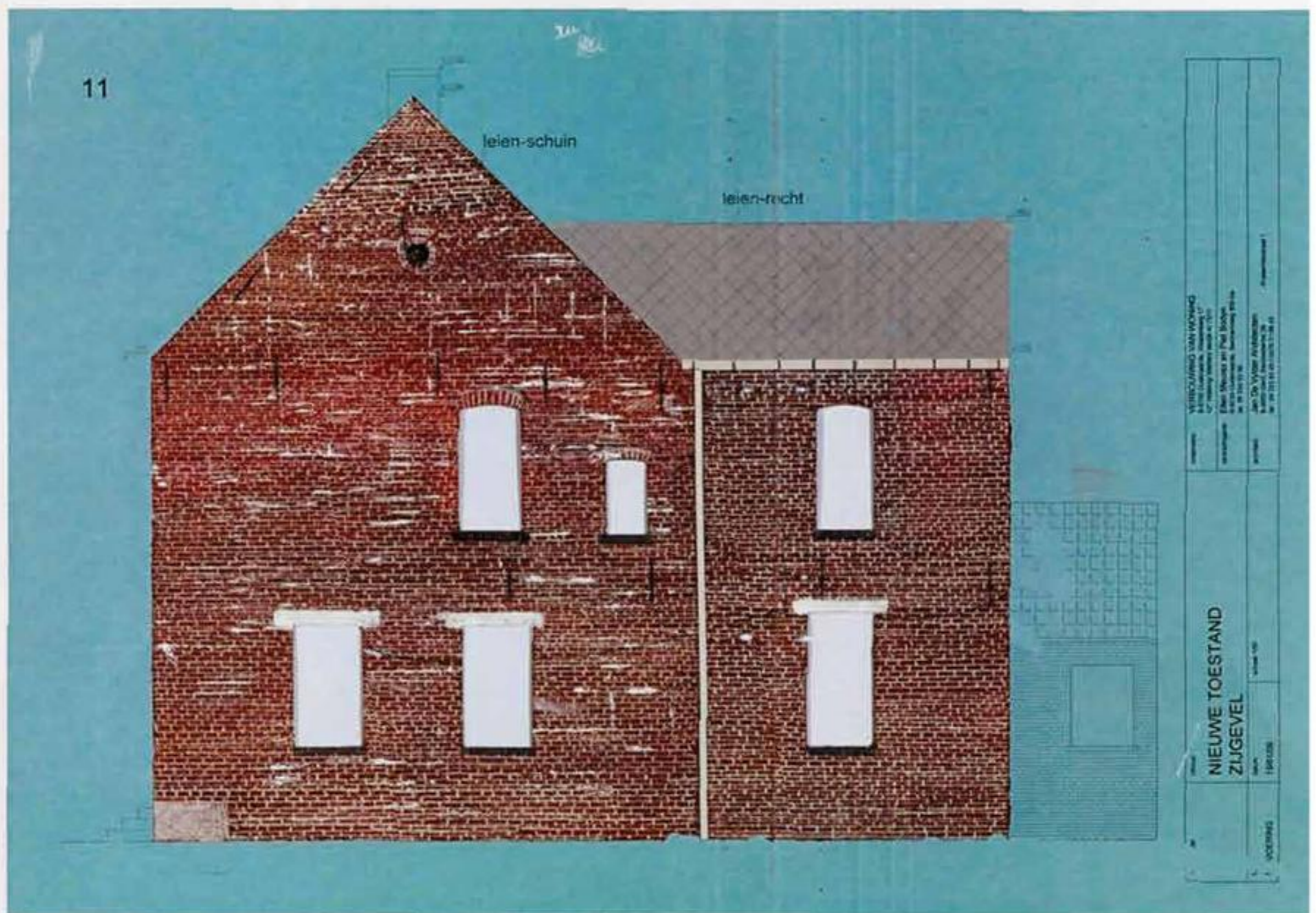
GHEM BVBA, SINT-SBERG; ALUMETAL WINGENE

BVBA, BEERNEM

EDERS DE CLERCO BVBA, STI

Area 99 m²
Date 2007–2011

ata sud è lasciata e condizioni i: la sovrapposizione fici a specchio e la percezione dei interventi (come la trave in calcestruzzo oggia il nuovo tetto, paini) lasciandoli e nel cielo outh facade was left iginal state. The use or facing confuses eption of the new s (a concrete beam ds up the new roof dormer windows), them seem part of

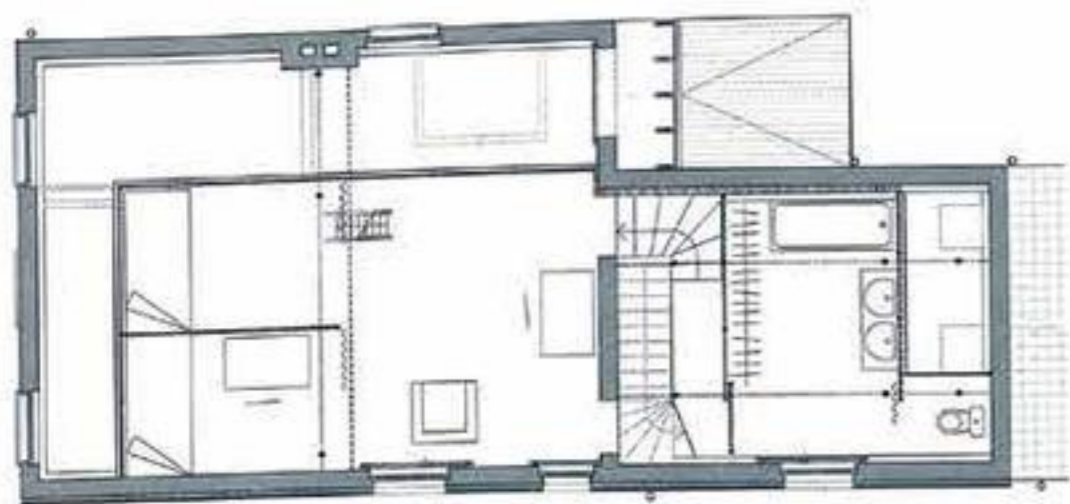


opened to create an indistinct environment. This is a mechanism akin to that described earlier for the Bern Heim Beuk project, but more dynamic.

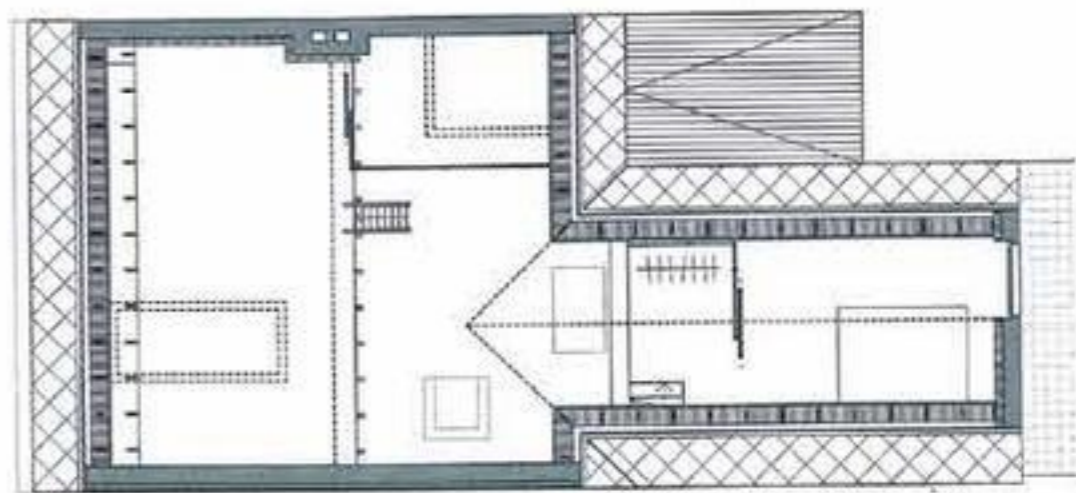
DOMUS Rot Ellen Berg seems like one of those projects that can only exist by virtue of a special relationship established with the clients; a project that conveys very well your idea of a home, but also gives an outstanding portrait of the personalities of your

this idea of using the building components as elements of an assembly. We were interested in defining a sort of Meccano with which to facilitate the assemblage of the house. Consequently we adopted a prefabricated system used to construct cement formwork, together with another system, also prefabricated, used to build hothouses, and these we adapted to the needs of the context.

no, nsedia la asa nuovo sistema ale onfronta con eam i del vecchio thi use's new af s m is not witt old one



1st floor plan / 1階平面図



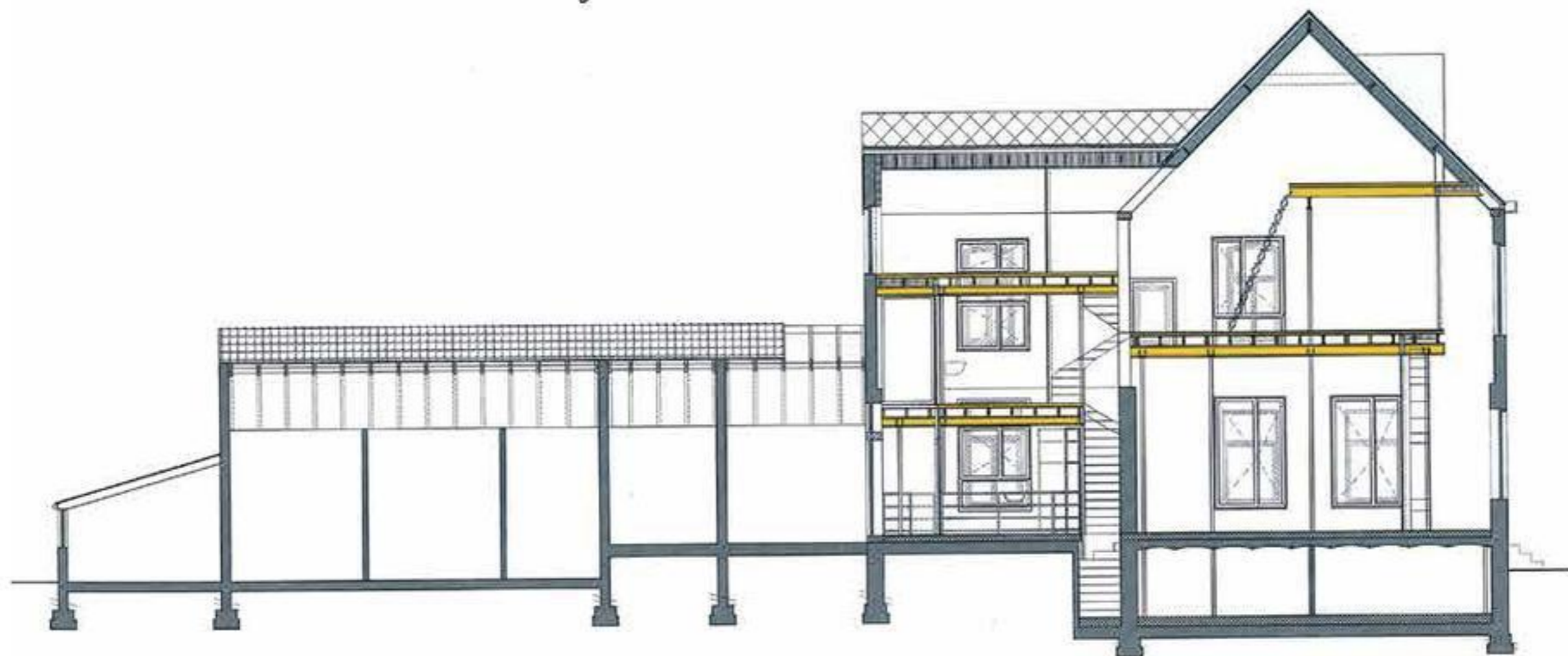
2nd floor plan / 2階平面図



Ground floor plan (scale: 1/200) / 地上階平面図 (縮尺1/200)

pp. 52-53: Distant view from the south. p. 54: Drawing of the original north facade. p. 55: Close-up of the southwest corner: dormer window and gutter with mirror finish. Opposite, above: The north facade is clad with brick-patterned shingles. Opposite, below: View of the south facade left in its original state. Photos on pp. 52-59 by Filip Dujardin.

52~53頁: 南からの遠景。54頁: 元の北側立面図。55頁: 南西コーナーのミラー仕上げの屋根窓と樋。右頁、上: 瓦パターンの柿葺きで覆われた北側立面図。右頁、下: 改修前の状況が保たれた南側ファサード。

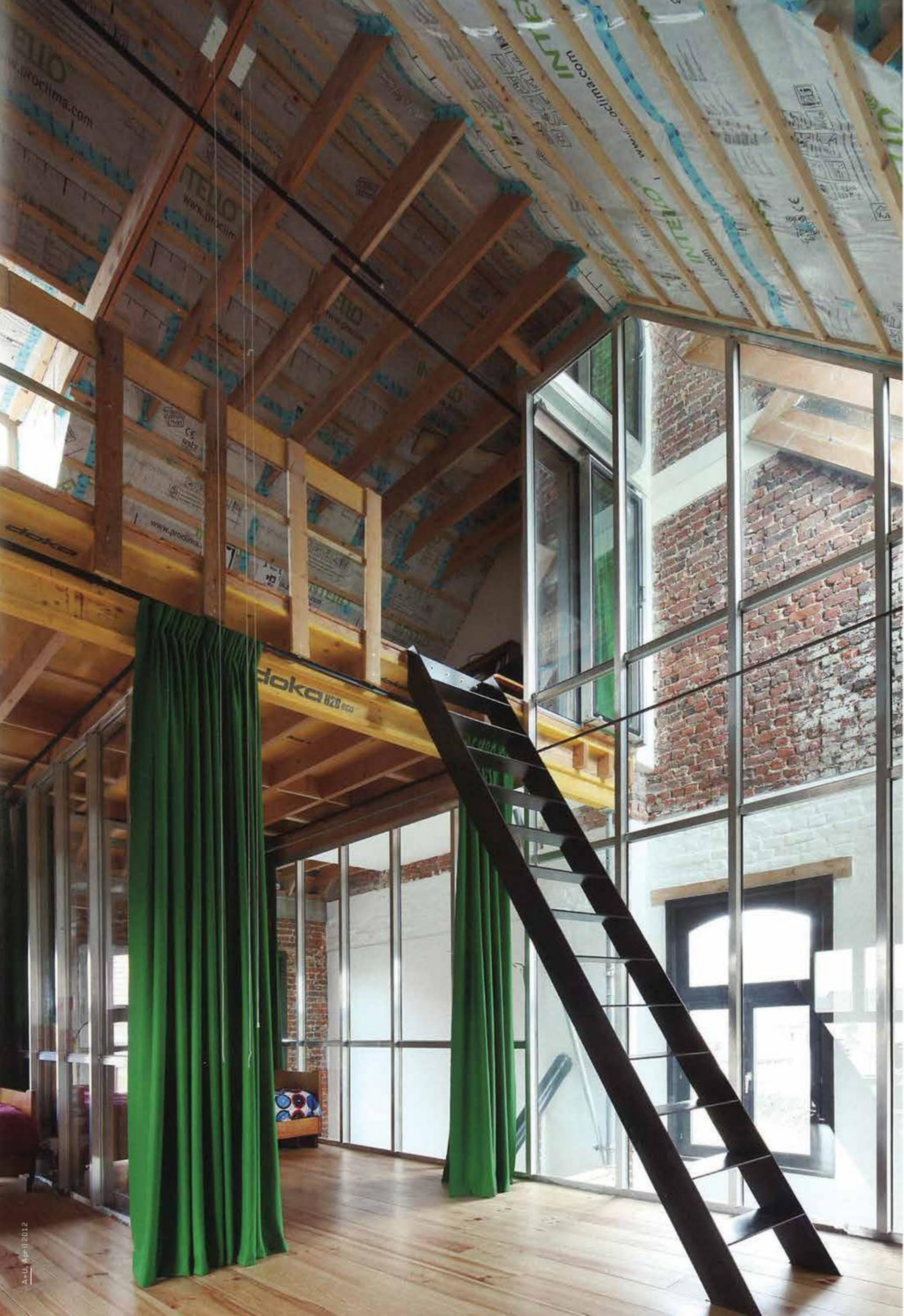


B section / BB断面図



AA section (scale: 1/200) / AA断面図 (縮尺1/200)

DD section / DD断面図



Rot Ellen Berg

Job Board
mail Archive
omments
bout
ontact
og In
egister

**CHANGE
OBSERVER**

resources
submissions
bout
ontact

DEPARTMENTS

udio
ibliography
ase Studies
ollections
ialogues
ssays
vent-Aspen
vent-Bellagio
vent-Education
allery
nterviews
iscellaneous
pinions
rimary Sources
rojects
eport
reviews
lideshows
ideo

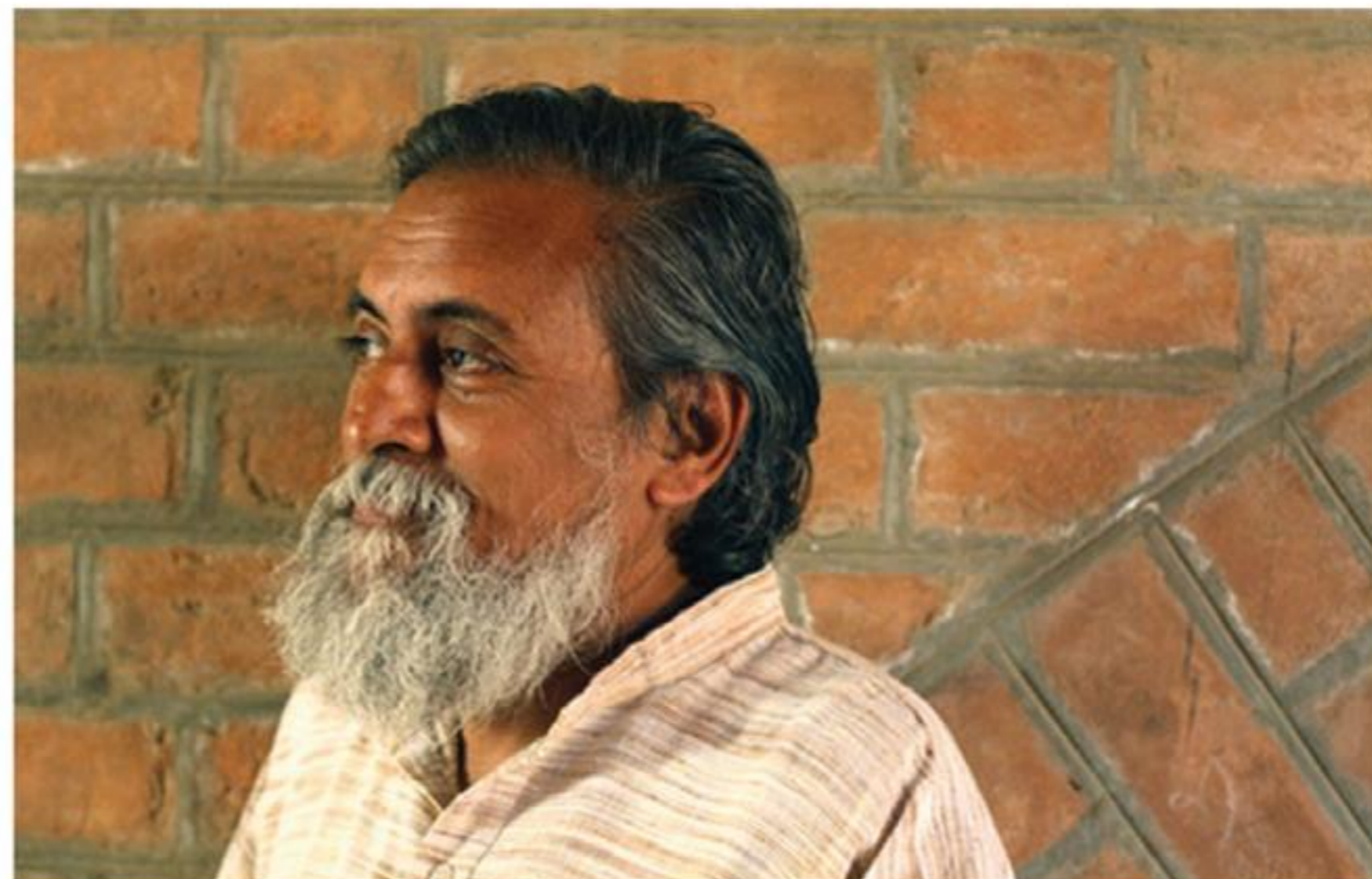
TOPICS

vertising
id
rchitecture
rt
ooks
randing
usiness
ities / Places
ommunity
raft
ulture
esign History
esign Practice
evelopment
saster Relief
cology
conomy
ducation
nergy
nvironment
ashion
ilm / Video
ood/Agriculture
eography
lobal / Local
raphic Design
ealth / Safety
istory
eas
llustration
ndia
ndustry
nfo Design
nfrastructure
ntraction
esign
nternet / Blogs
ournalism
andscape
edia
otion Design
useums
ature
bituary
eace
hilanthropy
hotography
anning
olitics / Policy
opular Culture
overty
reservation
roduct Design
ublic Art
eligion
cience
helter
ocial Enterprise
orts
ustainability
echnology
heory/Criticism
ransportation
V / Radio
ypography
rbanism
olunteerism

INTERVIEW

Finding Innovation in Every Corner

Meena Kadri



Anil Gupta backed by the signature brick of the Louis Kahn-designed Indian Institute of Management campus in Ahmedabad. Photos: Meena Kadri

*A senior faculty member at the Indian Institute of Management Ahmedabad, **Anil Gupta** champions those who are knowledge-rich yet economically poor. His belief that poverty can be alleviated through decentralized, innovation-led enterprises has given rise to several related programs. He formed the Honey Bee Network in the late 1980s to nurture and cross-pollinate grassroots knowledge, creativity and innovation. In 1993, he founded the Society for Research and Initiatives for Sustainable Technologies and Institutions (SRISTI) to provide organizational support to the Honey Bee Network. And in 1997, he created the Grassroots Innovation Augmentation Network (GIAN) to catalyze knowledge into feasible products and sustainable enterprises. Gupta's semi-annual Shodh Yatra (Journey of Discovery) involves a trek of rural Indian villages to uncover innovative thinking. And the National Innovation Foundation (NIF) he co-established in 2000 provides an assessment procedure and database of grassroots technological innovations. NIF recently gained wide attention by supplying from its archives several inventions featured in the Bollywood blockbuster 3 Idiots, including a scooter-powered flour mill and cycle-driven washing machine.*

Anil Gupta spoke with Meena Kadri in Ahmedabad, India, on January 20, 2010.

Meena Kadri

How would you describe your mission across your many initiatives?

Anil Gupta

To enhance the inherent creativity of grassroots innovators, inventors and eco-preneurs while exploring a new paradigm for poverty alleviation that celebrates inclusive development. We focus on devising a knowledge network from village to government level while overcoming the constraints posed by language, literacy and locality. We also facilitate the documentation and cross-pollination of traditional knowledge across India.

Kadri

How do you see these endeavors playing a role in reducing poverty?

Gupta

Most models of development are centered on what the poor don't have rather than what they have. Some position the poor at the bottom of the economic pyramid, but this does not equate to a lack of knowledge, values and social networks. I prefer to see the poor as a provider than a market — with their limited material resources driving knowledge-intensive, informal innovation. Through providing incubation and development support, patent and intellectual-property-rights assistance, marketing advice and microventure funding, we seek to support the creativity that already exists at the grassroots.

One example of upward mobility is Dharamveer Kamboj, who went from being a rickshaw



ABOUT THE AUTHOR



New Zealand-born at the intersection of creativity from her background. Meena is currently with OpenIDEO. [More Bio >>](#)

DESIGN OBSERVER JOBS

- UX/ UI Designer
Bloomberg Government -- Washington
 - Senior Designer/Project Manager
LDA LLC -- Irvine, CA
- Post and find jobs on the Design Observer Job Board

data that moves you
sparkwise

A data dashboard that combines your data. Free + cloud based >>

WHY NOW?

All kids deserve a shot at their American dream.

MORE BY MEENA KADRI

- 02.22.11: **Yoza**
 - 01.20.11: **Meena Kadri's Collection**
 - 11.01.10: **Conflict Kitchen**
 - 08.09.10: **Tinkers, Hackers, Farmers**
 - 08.02.10: **Two Rupees Worth**
 - 06.28.10: **India's Epic Head Count**
 - 04.19.10: **People's Way: Urban Mobility**
- [More by Meena Kadri >>](#)

RELATED POSTS

- Designing for Social Change**
Designing for Social Change is a toolkit and stories, offering new opportunities in our communities.
- Winterhouse First Symposium on Change: Program Description**
This symposium, sponsored by the Winterhouse Foundation, was held October 17-19 2010 in Falls Village, CT. Information shared with participants.
- Winterhouse Second Symposium on Change: Participants**
The Winterhouse Second Symposium on Change, was held August 14-16, 2011.

Kadri

How are innovations sourced?

Gupta

We have a number of channels, including scouts who tour rural villages, our multilingual Honey Bee newsletter and Shodh Yatra, which focuses intensively on a specific rural region twice a year. Additionally, we support local networks of farmers who discuss experimentation based on local challenges. We also attend an array of fairs, exhibitions and weekly markets, where we both seek and celebrate innovators.

Entrepreneurs such as Mansukhbhai Prajapati, with his range of clay pans, pressure cookers and non-electric refrigerator, do well at such events. His Mitti Cool brand attracts other would-be innovators as a shining example of a successful enterprise that combines technology with traditional knowledge to deliver sustainable solutions.

Once we have sourced innovations and traditional knowledge, we document and decide if they are suitable for cross-pollination and open-source development or whether they require testing, validation, incubation, production and marketing.

We are currently exploring an internet teleph locations and area of work with knowledge th farmer from Bihar could receive information i his area that have achieved success elsewhere

Kadri

Many of the innovations I've seen have been must be many by women also.

Gupta

Indeed! The pedal-powered washing machine the invention of 20-year-old Remya Jose from Discovery Channel.

We sourced a drink made from the Opuntia [Saurashtra that sold exceptionally well at our attempts to enhance demand for local crops t conservation and cultivation. We provided fes drink based on testing at our SRISTI lab. We to see if we can sell the drink on board their d daily.

There are countless women innovating but a Thomas. We helped to develop her herbal ha off the venture that we later received a phot car she had purchased with her profits.



Mitti Cool cookware and refrigerator by Mansukhbhai Prajapati, from Gujarat

TXT 002

TUR say 350

Her Köşede Bir Yenilik Bulmak / Finding Innovation in Every Corner

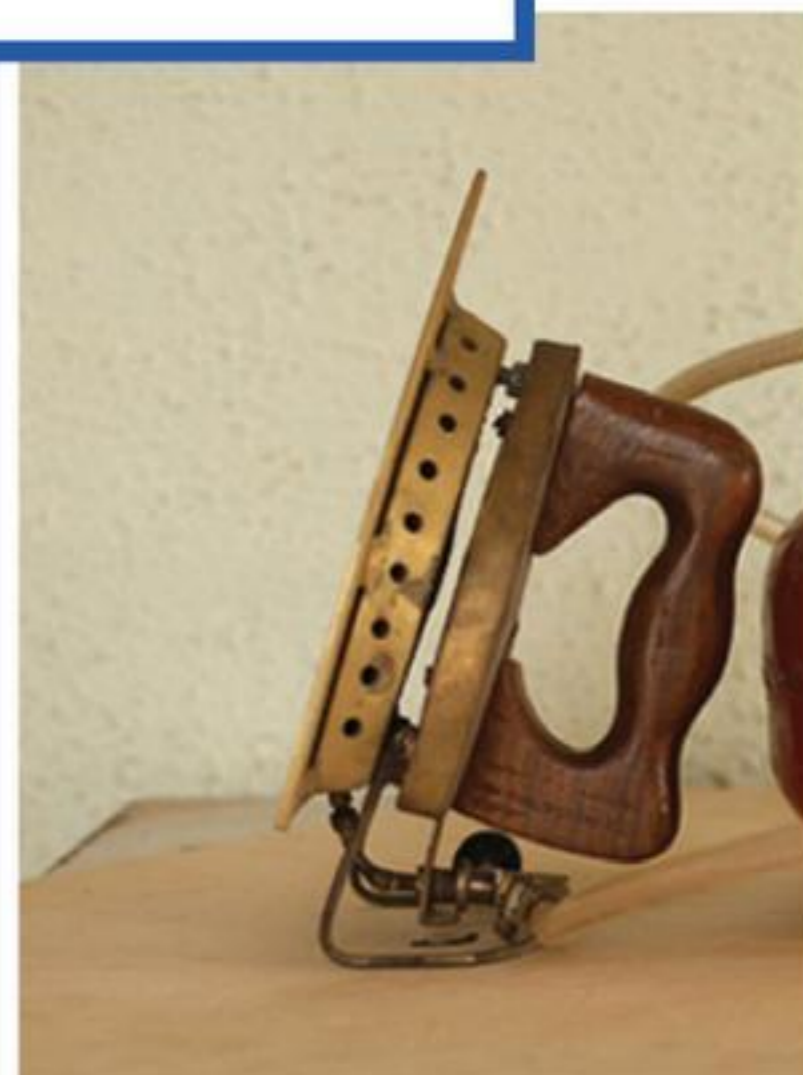
Meena Kadri

Change Observer,
Design Observer

08.02.2010

sustainable nature

of resources wi
t. Those at the
Our Shodh Yatr
ainable solutions
mix. Re-purpos
a variety of nee
ker-driven coffe
reflect the conc



Gas-powered iron by K Linga Brahman, from Andhra Prade

Kadri

Can you give some examples of the cross-pollination of ideas you foster?

Gupta

Last year we visited farmers in Maharashtra who were facing failed cotton crops which were driving increasing numbers to suicide. Much of their discussion revolved around failed pesticides. We had previously gathered knowledge via the Honey Bee Network from cotton farmers elsewhere in India who had found planting bindhi [okra] attracted pests away from the cotton. Elsewhere, jaggery [unrefined sugar] is sprayed on cotton to attract ants, which eat the larvae of pests. These solutions are sustainable as well as productivity-enhancing and were duly passed on to the Maharashtra farmers. We also publish our widely distributed newsletter in seven languages to heighten the spread of knowledge, plus we transmit specifically relevant ideas via our local networks and during the Shodh Yatra.





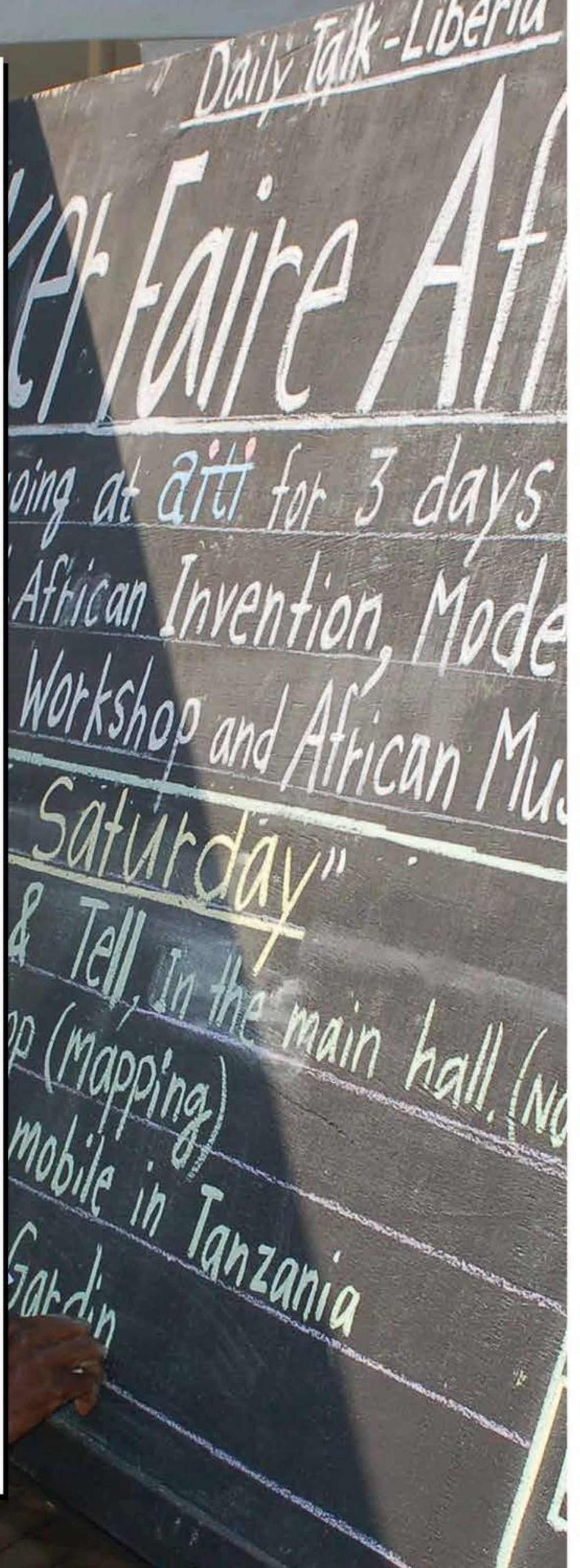
Maker Faire Africa

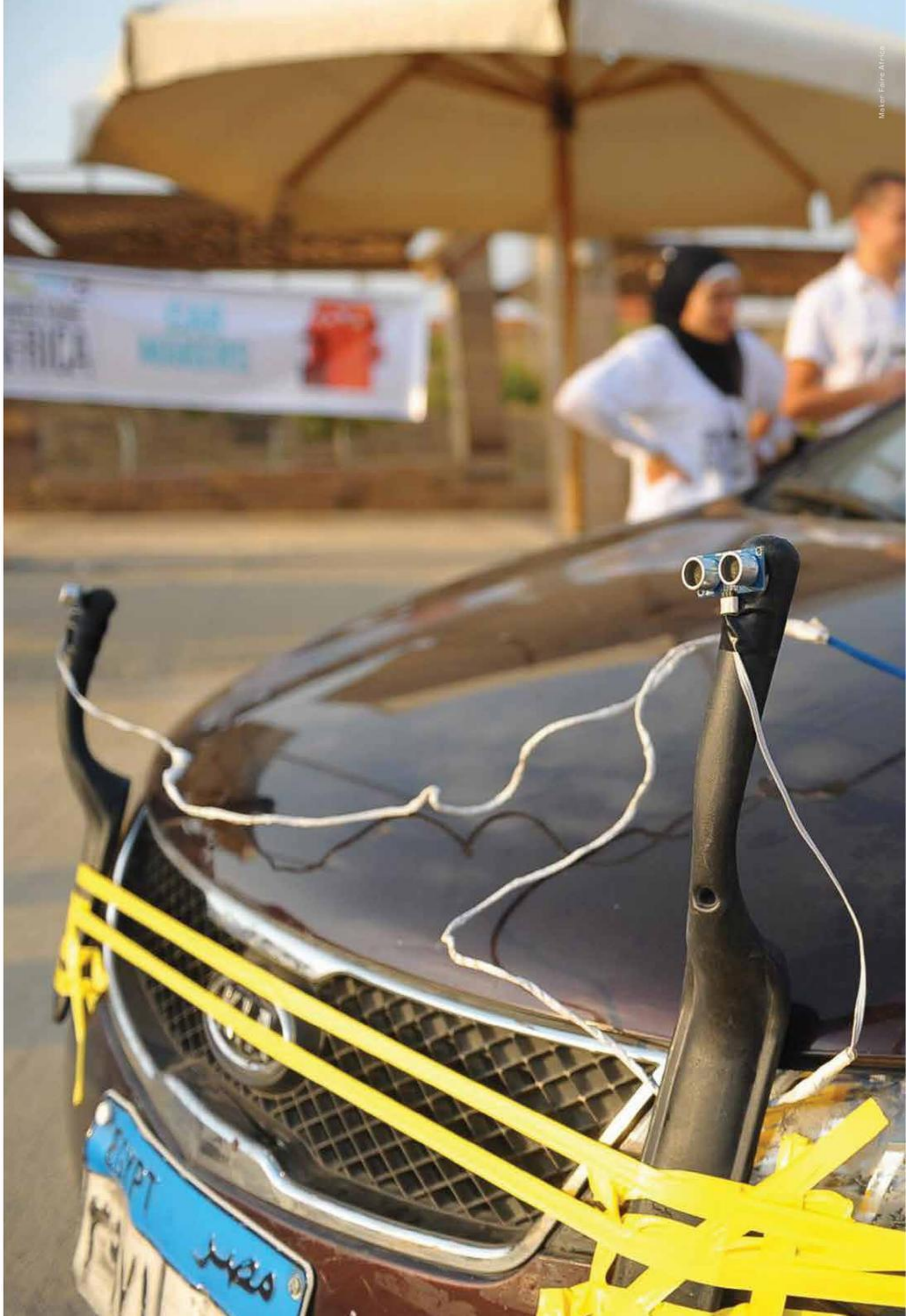
Küratör / Curated by
Jennifer Wolfe

Accra, GHA, Nairobi, KEN, 2009–
Cairo, EGY, Lagos, NGR

Maker Faire Africa, Lagos, Kahire ve Nairobi gibi farklı kentlerde gerçekleşen, mucitlerin, mühendislerin, sanatçıların, profesyonellerin ve hobicilerin katıldığı bir yaratıcı düşünce ve ad-hoc üretim festivali. Maker Faire dünya çapında rastlanan bir model olsa da Afrika'da, maddi kaynaklara ulaşım konusunda akıllıca çözümler üretmesi, geleneksel bilgi birikimi ve yenilikçi amatörlerle sürekli diyalog içinde olması ve kalkınmayla ilgili problemlere çözüm bulmaktaki kararlılığı ile farklılaşıyor. Bienal süresince, Maker Faire'dan birçok tasarımcı, İstanbul'da kısa süreli uygulamalı eğitim çalışmalarına katılıyor ve ortak atölyeler aracılığıyla Türkiyeli üreticiler ve yerel sakinlerle bir etkileşim başlatıyor. Katılımcılar arasında Cyrus Nganga ("cstunners" adlı, sıradışı malzemelerden üretilmiş, güneş gözlüklerinin yaratıcısı Kenyalı tasarımcı), Chika Okafor (ön tarafa doğru açılarak sırt çantasından sokak satıcısı tezgahına dönüşen Seyyar Satıcı Okul Çantası'nın Nijeryalı tasarımcısı) ve Alfred Sirleaf (Monrovia'da Daily Talk haber standını kuran Liberyalı "karatahta blogcusu") de yer almakta.

Maker Faire Africa is a festival of creative ad-hoc production, held yearly in different cities and featuring inventors, engineers, artists and hobbyists. Although Maker Faires can be found worldwide, the African version is distinguished by a resourceful approach to materials, a sustained dialogue with traditional knowledge, and a commitment to solving developmental challenges. During the Biennial, several designers from Maker Faire Africa participate in short residencies in Istanbul, beginning an interaction with Turkish fabricators and local residents through workshops. They include Cyrus Nganga (the Kenyan designer of "cstunners" mixed-media sunglasses), Chika Okafor (the Nigerian designer of Hawker Back-to-School bags, which transform from backpacks to front-facing carriers for street vending), and Alfred Sirleaf (the Liberian "blackboard blogger" who founded the Daily Talk news kiosk in Monrovia).





IEDGlobal in Africa. When you place the biochemist next to the poet or the visual artist next to the physicist, you can rely on synergies springing from their shared curiosity. For MFA, makers are still coming to light, as they did last year, right up until the week before. It ends up being a bit like building a plane as you fly.

Kadri

What are your thoughts on the relationship between manufacture/fabrication and poverty reduction?

Okafor

If you look at industrialized countries, you'll find common, far-reaching success in surmounting poverty through developments in manufacturing. How can we industrialize without making tools? And yet development experts don't tend to focus on manufacturing, fabrication and industrial design, which can create the resources to pursue challenges at the center of their conversations, such as health and education. And if they do pay some attention, there's a tendency to suggest that industrial-oriented equipment be introduced from outside, which sidesteps the full benefit of sustained, local resource generation.

A crucial sector that's been ignored is the informal industrial clusters that thrive across the African continent, churning out things that people need. It was this kind of small-scale, local enterprise that Italians and Germans built upon as they industrialized. Jua kalis [self-trained vendors offering services at informal marketplaces] provide fertile ground for bottom-up innovation, indicating a pervasive, adaptive and resourceful approach that deserves attention in development dialogue. We're also now seeing the rise of technology-enabled products coming out of African fab labs, which address challenges like connectivity. These emergent forms of fabrication stand alongside traditional forms in providing avenues for advancement. Besides solving everyday problems with African ingenuity, manufacture and fabrication hold the key to generating reserves that can ensure ongoing development.

Kadri

Any comments on the recent humanitarian design vs. design imperialism discussion that has sent ripples through the blogosphere?

Kadri İmalat/üretim ile yoksulluğun azaltılması arasındaki ilişki hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?

Okafor Sanayileşmiş ülkelere bakılırsa, imalattaki gelişmeler sayesinde yoksulluğun üstesinden gelinmesi konusunda ortak, geniş etki alanına sahip bir başarı elde edildiği görülebilir. Araç üretmeden nasıl sanayileşebiliriz? Ancak buna rağmen geliştirme uzmanları, sağlık ve eğitim gibi söylemlerinin merkezinde yer alan zorlukların üstesinden gelmek için kaynak yaratabilecek olan imalat, üretim ve endüstriyel tasarım konularına odaklanma eğiliminde değil. Bazen

bunlara odaklansalar bile, sanayiye yönelik ekipmanın dışarıdan getirilmesini tavsiye etme yaklaşımı sergileniyor. Bu yaklaşımla sürdürülebilir, yerel kaynak oluşturulmasının faydaları göz önünde bulundurulmuyor.

Yok sayılan önemli bir sektör, Afrika kıtası boyunca gelişen ve insanların ihtiyaçları olan nesnelere üreten kaçak endüstriyel oluşumlardır. İtalyanların ve Almanların sanayileşirken temel aldıkları güç, bu tip küçük ölçekli, yerel girişimlerdir. Jua kalis (kaçak pazar yerlerinde hizmet sunan, kendini yetiştirmiş satıcılar), alttan gelen bir yenilik yapılması konusunda uygun bir zemin sunmakta

olup, geliştirme hakkındaki tartışmalarda yakından incelenmeyi hak eden yaygın, adapte olabilen ve zengin kaynaklı bir yaklaşımdır. Ayrıca günümüzde Afrikalı fabrika laboratuvarlarında geliştirilen, bağlanabilirlik gibi zorluklara karşı üretilen teknolojik ürünlerin yaygınlaştığını görmekteyiz. Gelişme için yollar sağlanmasında gelişen bu üretim biçimleri geleneksel üretim biçimleriyle birlikte yan yana yer almaktadır. Günlük sorunların Afrika'ya özgü pratik çözümlerle çözümlenmesinin yanı sıra, imalat ve üretim, devam eden gelişme sağlayabilecek kaynaklar yaratılmasında kilit rol oynayabilir.

effrey Sachs, in which e merits in points relevance of such far-reaching in ard I caution myself to ı ignoring them in

ation. I'm hoping that 'ledge exchange This is one of our at keep people things get interesting

Go to a Maker Faire in New York, Detroit or Dublin and you'll be dazzled by hobbyists who had the time and inclination to make a shark mobile, kinetic squid sculpture or a solar-powered chariot pulled by an Arnold Schwarzenegger robot. Back home in Africa things are done a little differently.

"In the West, Maker Faires are mainly for creative types who tinker around in their spare time. But what we find in Africa is that it is much more about practical innovation. It's about ingenuity driven by necessity. It's all about creating something that people can try to make a living off of," says Ushahidi's Erik Hersman, one of the organisers of Maker Faire Africa held recently in Nairobi, Kenya.

"A good example is the corn planter that was showcased at last year's Maker Fair Africa in Ghana. This gadget looks like a pole that is used when you walk through the fields. You push it into the ground periodically and it has a mechanism that works like a pill dispenser and plants your corn. Instead of having to lean over and push your thumb into the ground and plant corn that way, you can do it quicker and much more easily using this invention," says Hersman, who adds the gadget has good potential for wide-scale use.



Photo: Cyrus Kabiru with his funky glasses.

Maker Faire Africa is in its second year and is organised by volunteers that include Hersman together with TED Africa producer [Emeka Okafor](#), Mark Grimes from [Ned.com](#), Henry Barnor of [GhanaThink](#) and social designer [Emer Beamer](#). The idea behind the event is to create a platform that showcases the ingenuity in the informal sector or what is called Africa's second economy. There's a great phrase to describe this in Kenya where this sector is called the "jua kali". A Swahili term for "hot sun", this phrase refers to those people who sit in the sun on the side of the road making goods for sale.

"There is a huge need for more local manufacturing in Africa. If you take Kenya as an example, the economy is beginning to improve, and a lot of this



RELATED STORIES



Just another week in Zim paradise: Executioner, lover, outraged Jamaicans

By SIMON ALLISON



Kenya: The cauldron of violence is hotting up again

By GREG NICOLSON



Batıda Üretici Fuarları esasen boş zamanlarında etrafi gözlemlene ve inceleme imkanı olan yaratıcı tipler içindir. Ancak Afrika'da daha çok pratik yenilikçiliğe odaklanıldığını görüyoruz. Bu, ihtiyaçtan kaynaklanan bir yaratıcılık. İnsanların para kazanmak için deneyebilecekleri bir şey yaratılmasıyla ilgili.





Enzo Mari

PROPOSTA PER UN'AUTOPROGETTAZIONE

Un progetto per la realizzazione di mobili con semplici assemblaggi di tavole grezze e chiodi da parte di chi li utilizzerà.

Una tecnica elementare perché ognuno possa porsi di fronte alla produzione attuale con capacità critica.

(Chiunque, ad esclusione di industrie e commercianti, potrà utilizzare questi disegni per realizzarli da sé.

L'autore spera che questa operazione possa rimanere in divenire; e chiede a quanti costruiranno questi mobili, ed in particolare loro varianti, di inviare le foto presso il suo studio, in piazzale Baracca, 10 - 20123 Milano).

5 domande a E. M.

1°)

L'occasione di un incontro tuo con Dino Gavina (tu e i tuoi progetti che qui presentiamo, Dino con l'idea che discutiamo da tempo di una possibilità di un intervento rinnovatore nel settore della produzione dei mobili in una direzione analoga a quella delle tue ricerche) mi hanno offerto la possibilità di incontrarti e un poco conoscerti personalmente.

Ho così constatato una mia ipotesi su di te: al di là del significato della tua storia biografica e del divenire delle tue attività (precisate anche nel tuo volume "Funzione della ricerca estetica... edito da Comunità), mi sembra di cogliere in tutto il tuo lavoro una costante: nel metodo, nel valore civile sempre presente nelle tue ricerche, nella analisi e nella ricerca intesa come una forma di

2°)

Tu spesso hai sottolineato che l' del mobile italiano è una falsa in e non ha mai risposto - in termini industriali - a un potenziale fabb della società.

D'altro canto, la produzione del italiano in questo ultimo decennio caratterizzata dalla espansione dell'immagine di una "cultura del anche originale, che tende a cop percentuali sempre più vaste della produzione globale stessa. Sembra però che questa operaz verificabile nei recenti saloni del si presenti al grande pubblico - i imposizione evidente - come una solo di "gusto", e di "stile", mentr ancora che designers e industrie trascurato e rifiutato, ogni intere

007

Proposta per un'Autoprogettazione

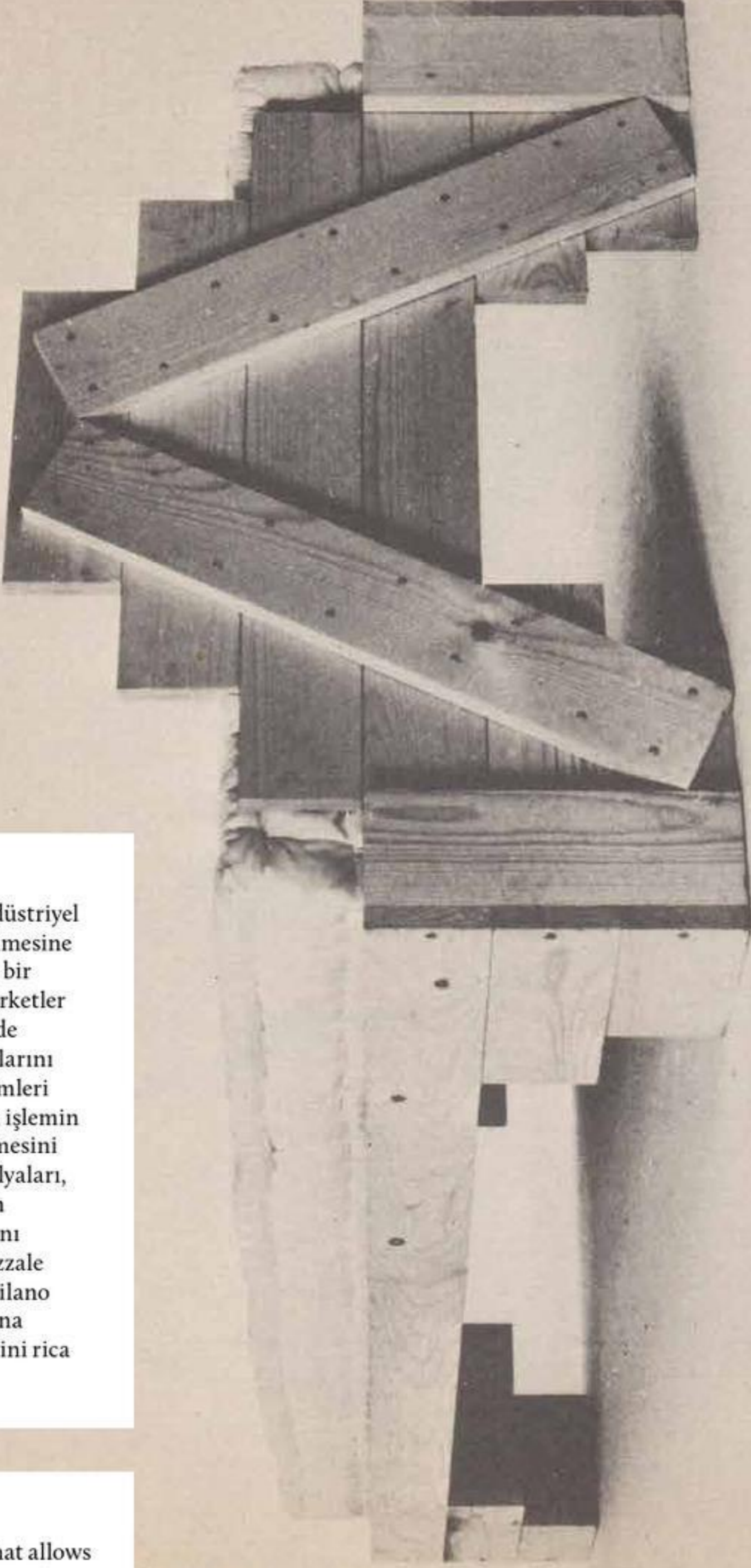
Enzo Mari

Milan, ITA

1974

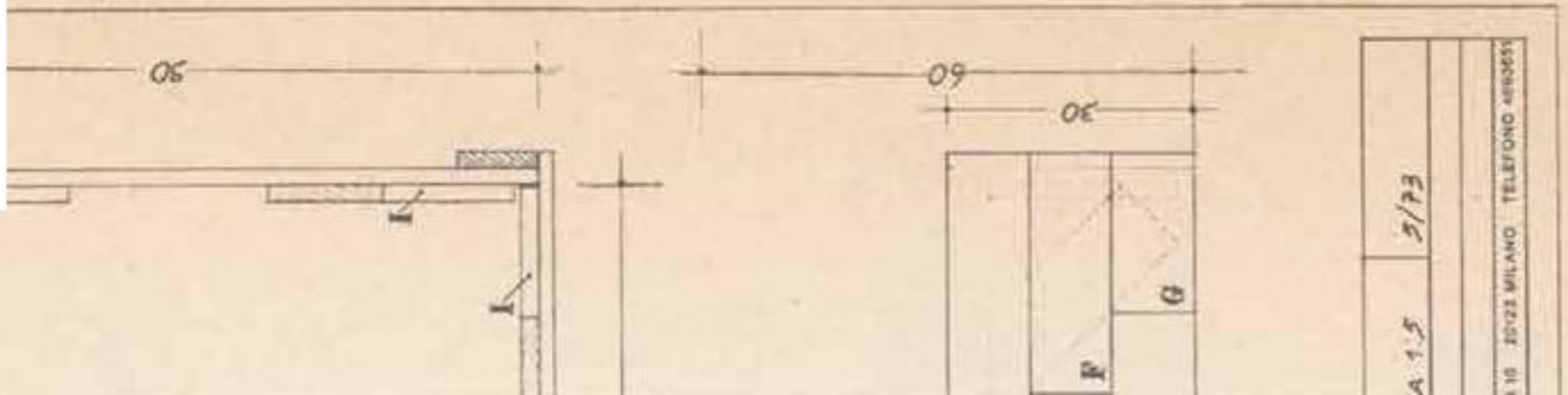
1974'te Milano Galerisinde, Enzo Mari, on altı parçalık ilkel görünümlü bir dizi mobilyadan oluşan, Proposta per un'Autoprogettazione (Otomatik Projeye yönelik bir Öneri) denilen bir sergi açarak tasarım zevkine meydan okumuştur. Çağdaşlarını şaşkırtan husus, çekiç, çivi ve tahta parçasına erişebilen galeri ziyaretçilerinin kendileri için eşyalar üretebilmesi için Mari'nin 2 Dolar karşılığında kullanma el kitabı satıyor olmasıdır. Autoprogettazione, en eski DIY klasiklerinden biri olarak büyük övgü toplamıştır ve yapıma yönelik ilginin yeniden ortaya çıkmasıyla pek çok kurum ve sanatçı tarafından son zamanlarda tekrar ziyaret edilmiştir. Artek, mobilyayı (müşteri için önceden monte edilmiş) yeniden sunmuştur, hem Architectural Association, Londra hem de Domus dergisi, projeyi, yeni tasarım yarışmaları için bir teşvik olarak kullanırken, sanatçı Greg Allen, eski ve çağdaş DIY'yi bir araya getirerek, Ikea parçalarından Autoprogettazione masası inşa etmiştir.

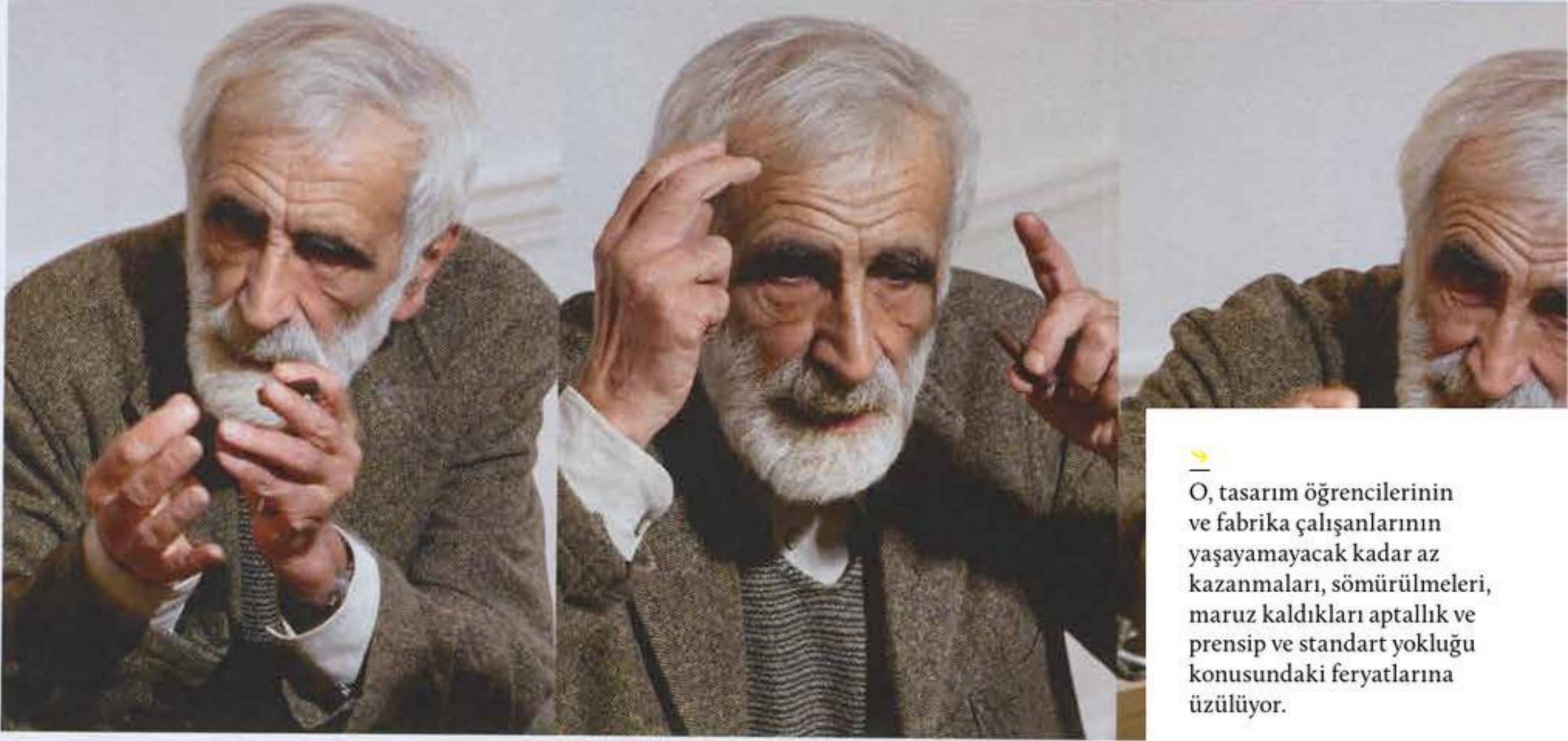
At the Galeria Milano in 1974, Milanese designer Enzo Mari unveiled an exhibition titled Proposta per un'Autoprogettazione (Proposal for an Auto-Project), a set of sixteen rudimentary-looking pieces of furniture. The exhibition shocked his contemporaries by not offering the furniture for sale but instead selling instruction manuals for \$2, so visitors to the gallery who had access to a hammer, nails and timber could build the pieces for themselves. Autoprogettazione is not only a political statement about frequently overlooked social responsibilities of the designer, but also a critique of the passive role imposed on the consumer by the design industry in the late 20th century. Forgotten for many years by the broader design community, it has recently been frequently revisited by many institutions and artists as part of the resurgence of interest in making.



— Kritik kapasiteyle endüstriyel üretimin karşılanabilmesine olanak sağlayan basit bir teknik. (Fabrikalar, şirketler ve mağazalar haricinde herkes kendi mobilyalarını yapmak üzere bu çizimleri kullanabilir. Yazar bu işlemin sürekli devam ettirilmesini ummakta ve bu mobilyaları, özellikle mobilyaların değişik varyasyonlarını üreten kişilerden Piazzale Baracca, 10—20123 Milano adresindeki stüdyosuna fotoğraf göndermelerini rica etmektedir).

— A simple technique that allows everyone to face industrial production today with critical capacity. (Everyone except for factories, companies and stores can use these drawings to build furniture on their own. The author hopes that this operation will go on continuously, and asks those who build these furnishings, particularly their variations, to send photos to his studio in piazzale Baracca, 10—20123





O, tasarım öğrencilerinin ve fabrika çalışanlarının yaşayamayacak kadar az kazanmaları, sömürülmeleri, maruz kaldıkları aptallık ve prensip ve standart yokluğu konusundaki feryatlarına üzülüyor.

WHAT'S THE NAME OF THAT ENGLISH DESIGNER WHO DID THE SPIRAL BOOKSHELF, ASKS ENZO MARI, STIRRING THE AIR WITH HIS CIGAR STUB. RON ARAD? YES.

"MERDA PURA!"

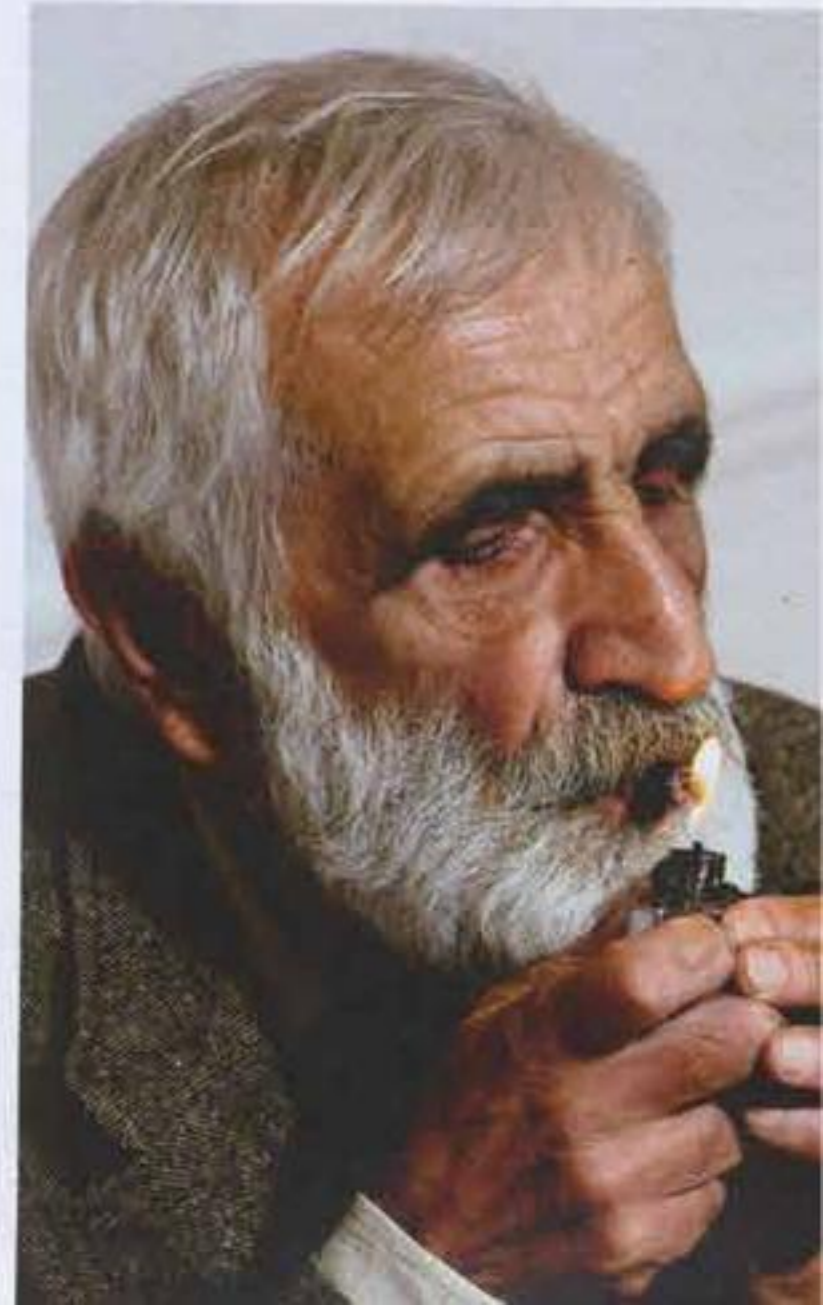
WORDS JUSTIN MCGUIRK
PORTRAIT MARK GUTHRIE

he screams in Italian. "Pure shit," deadpans our interpreter as Mari thunders away. "Pure shit!

Who cares?" The outburst startles us. The 77-year-old Italian designer and legendary firebrand has been perfectly demure until now, slumping gently in his rural tweeds, an old man telling stories he has told countless times before. But the mere thought of Arad and all that he stands for awakes a terrifying passion in him. Now the gloves are off, and he goes on to savage the design industry, with its "pornography" of fashion-led products made "by the Italian mafia for the Russian mafia". He bemoans the plight of design students and factory workers, the near impossibility of making a living, the exploitation, the stupidity, the lack of principles or standards. Or taste. He's not shouting all the time – he prefers

to catch us off guard. Now and then he pauses to smile mischievously, or to relight his cigar butt and knock a little ash into the polystyrene cup cradled in the hand that's not holding the Zippo.

So far, so Mari. The old warhorse is known for his doom-laden pronouncements on the state of design. Holding forth in the gallery of the Architectural Association, he doesn't give me his beloved "Design is dead", but apparently he said that ten minutes before I arrived. Around us is an exhibition in homage to Mari's most famous project, the Proposta per un Auto progettazione, or Proposal for an Auto-design. In 1974 he designed a series of DIY furniture pieces that required just some pre-cut pine and ✂





“Kendime Avrupa’da milyonlarca genç tasarımcının günümüzde nasıl geçinebildikleri sorusunu sorduğumdan, hemen cevap bulamıyorum,” diye belirtiyor Mari. “Sokaklardaki taşlardan daha fazla sayıda tasarım okulu var. Bu okullar üretebildiğimizden yüz kat daha fazla tasarımcı mezun ediyor. Bu mezunların yüzde altmışı istedikleri mesleği yapamayacak.”

Yaşam boyu Marksist olan Mari çok kez kullanıcılar yerine üreticiler açısından tasarımı tartışıyor- esas umurunda olan tüketiciler değil, iş gücüdür. Mari, değerlerin tamamen çarpık olduğu bir dünyada iş gücünün nasıl para kazanacağı konusunda endişeleniyor. Driade için tasarladığı, ancak “fazla ucuz olduğu için” satılmayan ucuz bir ahşap yatağın hikayesini anlatmayı seviyor. Mari lüks nedeniyle tasarımın amacından saptığına ve içinden çıkılmaz bir yenilikçilik döngüsüne girdiğine inanıyor. Okulların bu soruna katkısı olduğu konusundaki inancı haricinde bunlar kabul gören gözlemler.

because we haven't got to any of them yet and he's still getting into his stride.

“I cannot give an immediate answer because I ask myself the question of how the millions of young designers in Europe can survive today,” says Mari. “There are more schools of design than stones in the streets. They produce a hundred times more

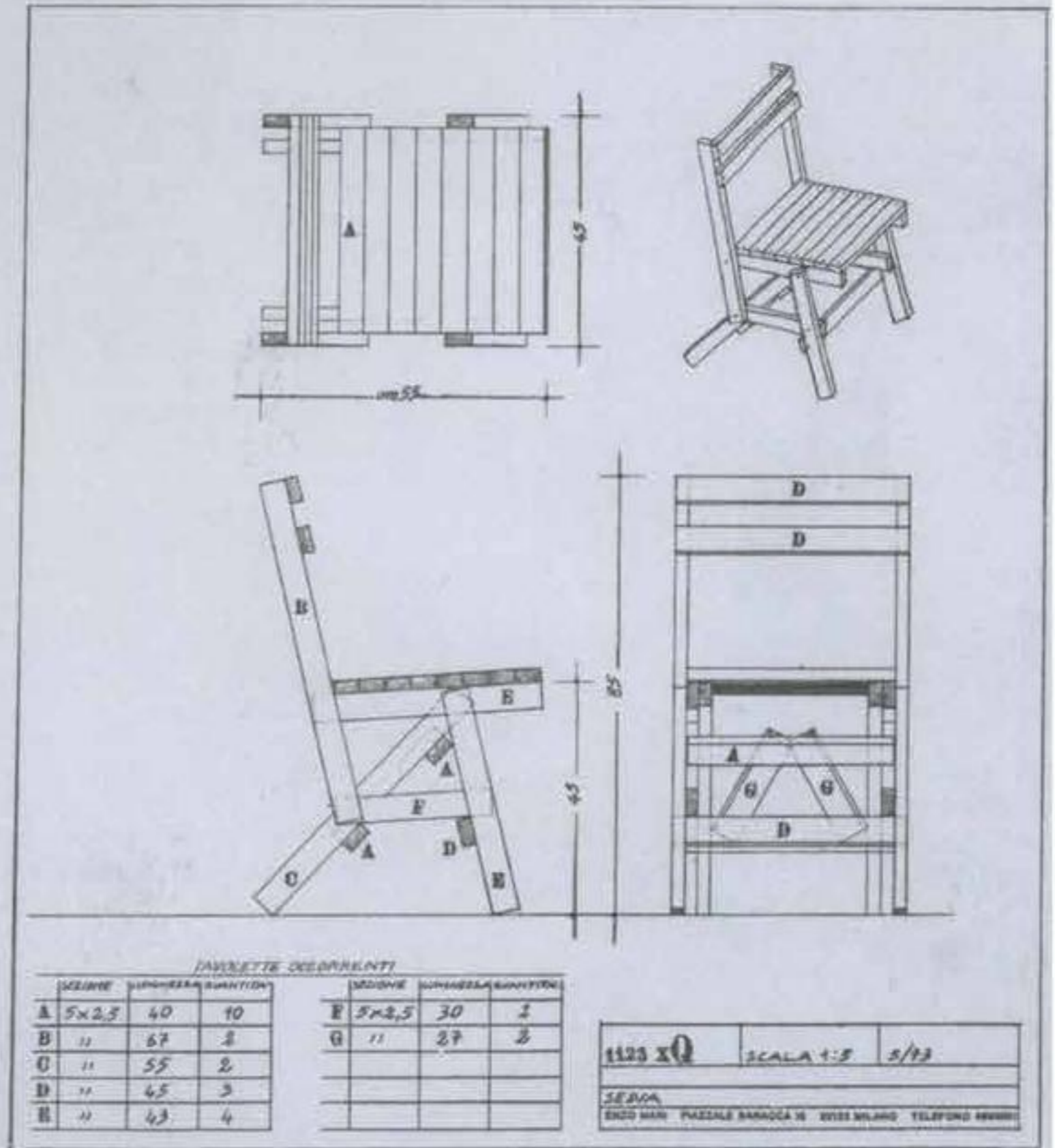
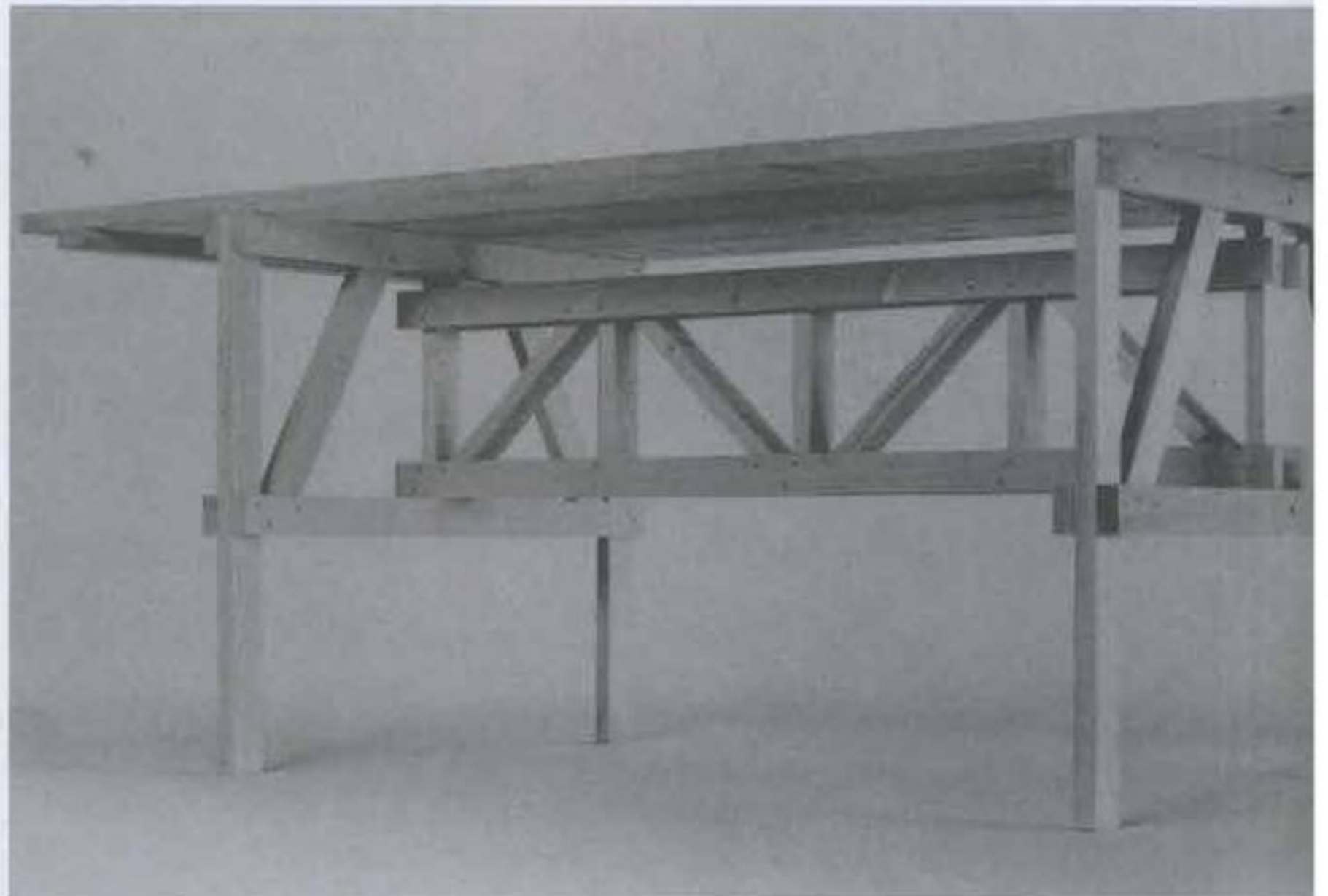
to post who tage, owed ome of , others : intended classes to accused do more ey were a st gesture hemselves For Mari, act. he young t appear ll the etic but on to d chain. e thinks ater I

the floor

designers than the amount of objects we can produce. Sixty percent of them will not be able to do the profession that they wanted.”

A lifelong Marxist, Mari often discusses design in terms of its producers rather than its users – it is the workforce he cares about, not the consumers. He worries about how they’ll earn a living in a world whose values are completely warped. He likes to tell the story of a cheap wooden bed that he designed for Driade that didn’t sell “because it was too cheap!” Mari believes design has become distracted by luxury and is caught

in a vicious cycle of novelty – mundane observations, except that for him schools are complicit in the problem. Instead of a profession, they teach personal expression. “I find problems and defects in these chairs,” he says, looking around. “I’ve got to blame the schools.” He points to some hybrid chairs that he describes as “stupid copies of Martino Gamper” – Frankenstein task chairs bolted with bits of pine. “Does he think he can sell these for £20,000 each? When I did my ones 40 years ago it was a desperate act.”





Sanatçı ve eleştirmen Greg Allen 2010 yılında Enzo Mari x Ikea Mashup projesiyle Autoprogettazione'yi yeniden yaşattı.

The artist and critic Greg Allen resurrected Autoprogettazione in 2010 with his Enzo Mari x Ikea Mashup project

A quick recap:

An EFFE table based on a 1974 design by Enzo Mari, but made entirely from unfinished pine components of Ikea's Ivar shelving system. The vertical and diagonal elements are the square corner posts. [Some revisions were made mid-construction.] Horizontal elements are the pre-assembled shelving side trusses. [The center truss uses two trusses intact, while the end trusses use disassembled pieces.] The top is glued up from four Ivar shelves, which are braced underneath. [compare to Mari's original design below.]



Though Enzo Mari's original design calls for the low-grade pine to remain untreated, I decided to finish the entire thing with Sutherland Welles tung oil varnish. Components received five coats of wiping varnish, with sanding in between, before the trusses were constructed [finishing nails and #10 stainless screws]. The trusses and top then received six more coats of medium lustre varnish. The top will get two more, then a final sanding with steel wool.

Not only did the varnish cost more than the wood, all this hand-finishing turns out to be an insane amount of time and effort. Even so, the incredibly uneven quality of the Ikea pine resists a fine finish. This top may be conceptually ideal, but a more practical solution may be required if we decide to use the table daily.

Previously:

Autoprogettazione: The Making of an Enzo Mari dining room table

Ch. 1: Enzo Mari x Ikea Mashup

Ch. 2: Parts

Ch. 3: Decisions, Decisions, adapting Mari's design for Ikea lumber

Ch. 4: Finish Fetish

Ch. 5: In Process (Rev.)

Enzo Mari'nin orijinal tasarımının düşük kaliteli çamın işleme tabi tutulmamasını gerektirmesine rağmen, ahşabın tamamını Sutherland Welles tung yağı cilasıyla cilalamayı tercih ettim. Bileşenlere, arada zımparalama ile birlikte, fırçayla beş cila katı uygulanmış, ardından masa ayakları üretilmiştir [başsız çiviler ve 10 numara paslanmaz çelik vidalar]. Masa ayaklarına ve masaya daha sonra altı kat orta parlaklıkta cila uygulanmıştır. Masa ayaklarına iki kat daha fazla cila uygulanır, ardından çelik yünle son kez zımpara yapılır.

Cila ahşaptan daha pahalı olduğu gibi, el ile yapılan bu cilalama işlemi inanılmaz zaman alıyor ve çaba gerektiriyor. Buna rağmen Ikea çamın inanılmaz düzensiz kalitesi ince cila yapılmasını olanaksız kılıyor. Bu masa konsept olarak ideal olabilir, ancak masayı günlük olarak kullanmak istersek daha pratik bir çözüm gerekli olabilir.

Finli üretici Artek, Autoprogettazione koleksiyonundan Sedia 1 sandalyesini üreterek ve sandalyeyi tasarlayan Mari'nin bir belgesi ile birlikte sunarak, 2010 yılında 75. yıldönümünü kutladı.

The Finnish manufacturer Artek celebrated its 75th anniversary in 2010 by producing the Sedia 1 chair from the Autoprogettazione collection, accompanied by a documentary featuring Mari constructing the chair.



strating how to construct 'sedia 1'



wood components into place



Roll Your Own Legos

What could be controversial about a dad building his son new toys? Nothing, unless that dad's an intellectual property provocateur.

BY ANDY GREENBERG

LAST YEAR GOLAN LEVIN'S SON decided to build a car. Aside from the minor inconvenience of being 4 years old, the younger Levin faced an engineering challenge. His Tinkertoys, which he wanted to use for the vehicle's frame, wouldn't attach to his K'Nex, the

pieces he wanted to use for the wheels.

It took his father, an artist, hacker and professor at Carnegie Mellon, a year to solve that problem. In the process he cracked open a much larger one: In an age when anyone can share, download and create not just digital

files but also physical things, thanks to the proliferation of cheap 3-D printers, are companies at risk of losing control of the objects they sell?

In March Levin and his former student Shawn Sims released a set of digital blueprints that a 3-D printer



008

Ücretsiz Evrensel İnşaat Kiti / Free Universal Construction Kit Free Art and Technology Lab

Pittsburgh, USA

2012

Ücretsiz Evrensel İnşaat Kit'i yaklaşık 80 adaptör parçadan oluşan ve birçok inşaat oyuncağının (Lego ve Meccano gibi) birbirini tamamlamasına sağlayan bir matris. Fakat Kit oyuncaklara tamamlayıcı bir ilave olmaktan öte, fikri mülkiyet kanunlarına karşı bir provokasyon. Kit'in tüm parçaları Thingiverse.com gibi paylaşım sitelerinden indirilebiliyor, üzerinde değişiklikler yapılabiliyor ve üç boyutlu masaüstü yazıcılardan çıktısı alınabiliyor. Sistem icadın, özellikle de çocukların yaratıcılığını geliştirmek iddasında olan oyuncaklarla ilgili olanlarının, telif hakkı yasaları tarafından kısıtlanmaması gerektiğini savunuyor.

Carnegie Mellon professor



The Free Universal Construction Kit is a matrix of nearly 80 adapter bricks that allow pieces from many popular children's construction toys (such as Lego and Meccano) to fit together. But the Kit is much more than a supplement to toys—it is a provocation to intellectual property laws. All the parts of the Free Universal Construction Kit can be downloaded from sharing sites like Thingiverse.com, then modified and printed using desktop 3D printers. The system argues that invention shouldn't be trammelled by copyright laws, especially those pertaining to toys that are purportedly designed to nurture children's creativity.

FREE UNIVERSAL CONSTRUCT KIT

THINGIVERSE.COM

CONSTRUCTION



In this issue of Casabella (page 4) it is announced that GLOBAL TOOLS has been founded by all those groups and individuals in Italy that make up the spearhead of radical architecture. The act was an important one in consideration of both the homogeneous composition of the committee and the particular moment chosen for its founding.

When I began this column I emphasized the immediate need for all the avant-garde forces in architecture to go beyond their occasional forays in the reviews and to develop a much broader "long-term" strategy in which they might cope with more general themes and hypotheses and thereby acquire a much more precise role and purpose.

It was on this understanding that Global Tools was founded, and founded not so much for the purpose of measuring heterogeneous forces in an abstract verification of their "contents", as for bringing to bear on simple and direct themes all the energy gathering strength from the crises in situations external to them. Such energy could be quickly brushed aside in the absence of any deep roots or deep motivation, but it could also form the nucleus of a radical transformation of architecture. The manual work and handicraft (or "minimal") techniques promoted by Global Tools are by no means to be understood as alter-

natives to industrial production, for this would only revive the useless controversies of sixty years ago, but rather as ways of redefining the field of production itself, which would no longer be regarded as a mechanism for reproducing the whole range of objects and functions around us, but as a specific and limited sector which serves and stimulates a non-provisional area dedicated to individual creativity and spontaneous communication. As part of our efforts to achieve the goals that we have set for ourselves, we should all join in producing programmatic documents for a common cultural pool, which would be of inestimable value in our research and experimental work.

Such documents would spring from a few initial observations, such as the fact that in the context of the ideology and methodology now current in industrial design, it is practically impossible to move ahead without the danger of complete suffocation within a very short period of time: it will be necessary to move on to external and original experiments which make full use of the cultural experiments, critical frontiers, and new social awareness of creativity that have come to the fore in recent years and become the common patrimony of the avant-garde. It is virtually impossible that such a patrimony could be introduced into the world of industrial

TXT 003

TUR → say 351

Global Tools

Andrea Branzi

Casabella

05/1973

Global To

design as it now stands, for that world is based on a culture which sprang up in 1920 and has never been radically renewed since then. Again, it is virtually impossible that such a patrimony should be developed inside the present-day university system, not so much because of the political debate now sweeping through it as because the whole debate has been monopolized by the generation of teachers which sprang up during the war; it is this generation which has sought to take full advantage of the student protest movement and to use it to prove its own historical validity, while carefully concealing the fact that it is this older generation alone that is responsible for the social failure of the university.

And indeed the links which are forming between the present generation of students and the survivors of the ex "Action Party" constitute one of those tragic errors that cannot fail to block the whole thrust of the protest movement for renewal and to transform it into the haughty intellectual creation of a few who, with all the bourgeois insolence that we know so well, will claim for themselves a charismatic social and cultural mandate. This enlightened culture, then, will continue to offer itself as the sole legitimate heir to the throne, in place of an effectual social renewal. Within the university today the culture-power equation

is still the most important. When we consider the groups who hold such views of culture and, on the other hand, the groups spearheading the radical movements, who have attacked the social blackmail and alienating role of culture and would assign it a much more spontaneous and liberating function, it is not difficult to understand why a dialogue between the two groups is not only very difficult but practically impossible.

In this sense Global Tools will not be a school, since no one has anything to teach to anyone else, but a "system of laboratories" in which it will be possible, through experimental manual activities, to recuperate creative faculties atrophied in our work-directed society. Such a recuperation will not be used to create a new system of models and values, but simply to achieve a new and more advanced psychosomatic equilibrium and, consequently, a new degree of freedom and open-mindedness in design.

Global Tools was not founded with the purpose of carrying out any particular ideological scheme, or of elaborating any particular social and methodological model; in fact it moves within the limits of an operational field lacking any formal programming, a field in which the results are not compared with reference models but absorbed as acts of spontaneous communication.

ools



★ ★ ANDREA BRANZI ★ ★

**RADICAL
NOTES**



Minale-Maeda, Lego Buffet, 2010, minale-maeda.com

an dingen niet langer tot hun functie of symbolische betekenis. De dingen nodigen uit tot een bepaald gebruik, de psycholoog James J. Gibson gebruikt hiervoor de term 'affordance'. Eenzelfde ding kan in verschillende contexten tot verschillende vormen van gebruik uitnodigen.

Maar de dingen 'doen' ook in zichzelf actoren die invloed uitoefenen op het handelen, het denken en het leven van mensen. De antropoloog en filosoof Bruno Latour vermijdt zelfs de termen subject en object en spreekt bij zowel mensen als producten van hybride 'actanten' die



Yuya Ushida, 2010
yuyavsdesign.com

altijd onderdeel zijn van een netwerk van relaties. Het begrip actant kan verwijzen naar mensen, maar ook naar technische artefacten en materiële objecten; zij alle hebben gemeen dat ze kunnen 'handelen' of aanzetten tot handelen. Er is geen breuk tussen mens en ding, zegt ook de kunstenares Yvonne Dröge Wendel. Welke relaties mensen aangaan met de dingen om hen heen is afhankelijk van de materialiteit van de dingen, de mogelijkheden, de referenties, de waarden en betekenissen, die op hun beurt direct gerelateerd zijn aan de context en het tijdperk waarin ze zich bevinden. Van die gedachtegang kunnen we ons afvragen waar de huidige tijd om vraagt. Enerzijds is er de rationele noodzaak om te werken

009

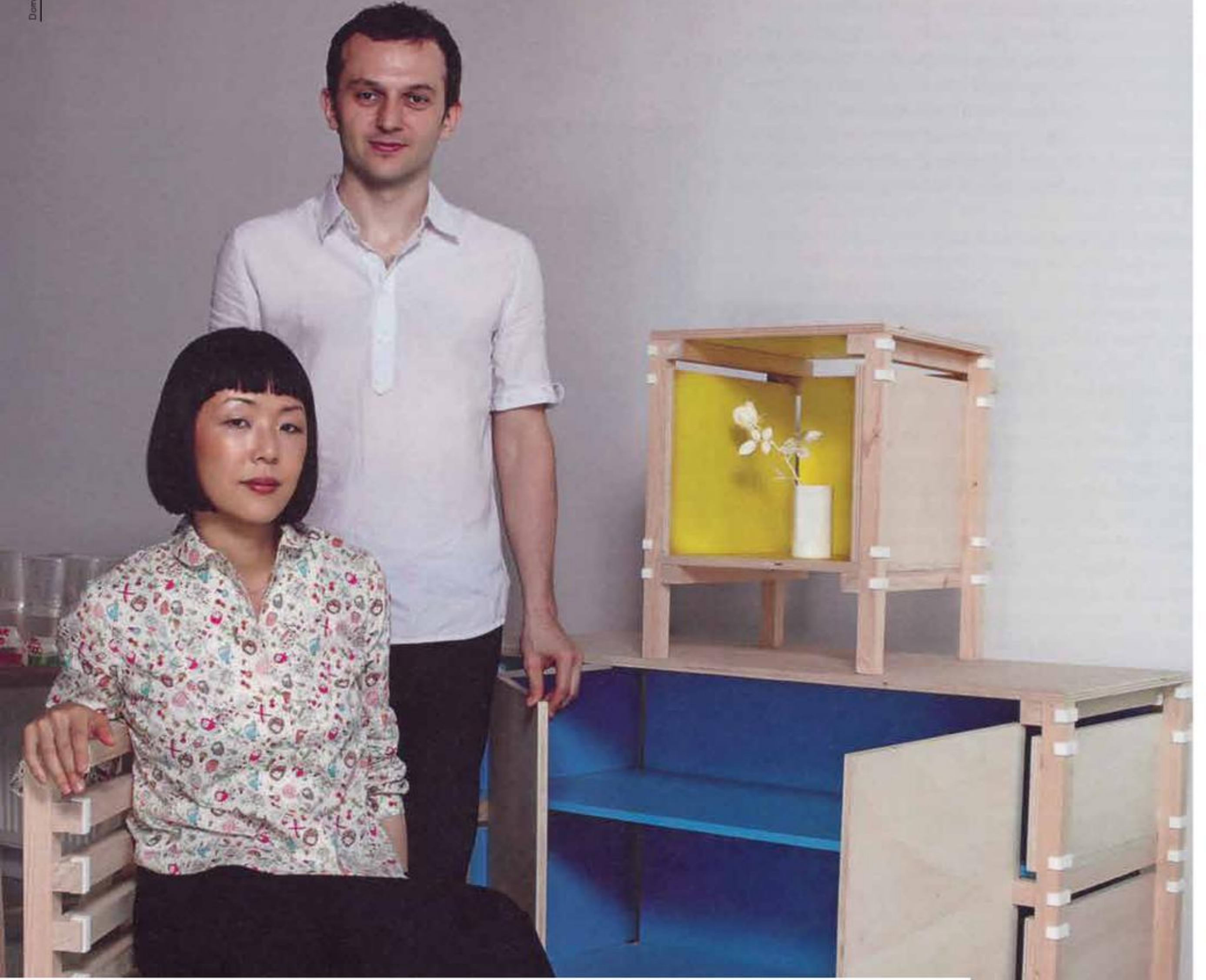
Kilittaşı / Keystones

Minale-Maeda

Rotterdam, NLD

2011—

van de gebruiker. Beide projecten zijn minutieus en met groot geduld gemaakt, maar ondanks die duidelijk geleverde



Minale-Maeda'nın çalışması, çok yönlü malzeme dönüşümlerinin (dijitalden analoga, analogdan inşaat yapımına), açık kaynak şemalarının (Gerrit Rietveld çizimlerinden çevrimiçi Lego topluluğuna) ve yeni dağıtım biçimlerinin (indirilebilir tasarım gibi) potansiyellerini araştırır. Alyan anahtar montaj için ne ise, en son projeleri olan Kilittaşı da kurulum için odur: Bir mobilyanın tasarımını tek bir bağlantı parçasına indirirler: Stüdyo dışında 3D basılabilen kompakt bir parça. Kilittaşı, temel atölye araçları veya 2D CNC yönlendiricisi kullanarak, doğrama becerisine gerek kalmadan imal edilebilen masanın veya sandalyenin farklı parçalarını bir arada tutar. Kilittaşı ile bir mobilyanın yalnızca en önemli kısmının gönderilmesi gerekir; geri kalanı eldeki materyallerle yapılabilir.

The work of Minale-Maeda investigates the potentials of multi-directional material translations (digital to analogue to building-block construction), open-source schematics (from Gerrit Rietveld drawings to the online Lego community), and novel forms of distribution (downloadable design). Their latest project, Keystones, is to structure what the Allen key is to assembly: they reduce the design of a piece of furniture to a single 3D-printed connector. The keystone holds together various members of a table or chair, which can be fabricated using basic workshop tools or a 2D CNC router. Minale-Maeda reduce their design intervention to a necessary yet entirely signature detail, meaning that the rest of the furniture piece need not be shipped and can be made from the materials at hand.

Nella loro veste di progetto liberamente scaricabile dalla rete, i pezzi della collezione Inside Out Furniture non sono solamente realizzati su richiesta, ma possono esistere in un numero illimitato di variazioni digitali, senza che ciò rappresenti un investimento nella loro effettiva produzione. Il designer è tanto libero di modificare la collezione quanto lo è il consumatore di scegliere quello che più gli serve, secondo un rapporto tra mercato e produzione che supera la tradizionale logica basata su domanda e offerta. Dato che la produzione non ha bisogno di precedere la domanda, i progetti non sono sottoposti alla pressione di una fabbricazione in serie per compensare importanti investimenti finanziari in materiali, produzione, trasporto e stoccaggio. Questo nuovo rapporto tra design, realizzazione e consumo semplicemente cancella il modello vigente di produzione in serie. E non è il mobile a essere rovesciato, ma il concetto stesso di fabbrica. Capito questo, appare chiara la rivoluzione realizzata da progetti come Inside Out Furniture: il settore del design viene trasformato in una piattaforma virtuale per prodotti e soluzioni, in cui il suo aspetto concettuale può progredire senza

virtuali della tecnologia di stampa in 3D quale mezzo per materializzare il valore puramente simbolico di prodotti legati al meccanismo del desiderio.

Con una giocosa attitudine verso le possibilità offerte dalla tecnologia, Minale e Maeda reinterpretano tanto il meccanismo di produzione quanto quello percettivo, creando progetti capaci di illustrare il meccanismo concettuale del design. Giocando con la conoscenza dei processi produttivi, il loro lavoro illustra cosa accade dietro la scena della produzione industriale e ciò che, in genere, non viene manifestato dal prodotto.

Prendiamo i tessuti usati per la serie Notgeld: ispirati alla cartamoneta, evidenziano la complessa struttura grafica usata per proteggere le banconote dalla contraffazione, e puntano all'ambiguità di tale estetica. Mentre oggi le banconote contengono elementi invisibili nascosti nel supporto cartaceo, Minale e Maeda usano il motivo visibile che rimane da meccanismi di protezione che vengono rimossi come texture. Questi tessuti intessono il valore d'uso e quello di scambio dei prodotti domestici di uso comune.



Particolare costruttivo del tavolo Inside Out, realizzato con pannelli e travetti di legno tenuti insieme da connettori di plastica. L'idea era trasformare i mobili per renderne semplice la costruzione, mentre i supporti e dettagli strutturali ne diventavano i tratti distintivi.

• Structural detail of the Inside Out table, made of standard wooden beams and sheets held together with plastic connections. The concept was to turn the pieces inside out to simplify their construction, while brackets and structural elements become distinctive features.

Mario Minale e Kuniko Maeda nel loro studio di Rotterdam. Si sono laureati a Wuppertal e a Tokyo, rispettivamente, hanno cominciato a lavorare insieme nel 2006, dopo il master alla Design Academy di Eindhoven.

• Mario Minale and Kuniko Maeda in their studio in Rotterdam. They graduated from Wuppertal and Tokyo, respectively, and began working together in 2006, after gaining their master's degrees at Design Academy Eindhoven.

alcuna limitazione imposta da quel sistema industriale a cui va ricollegata la nascita della funzione del designer. In questo modo, il design diventa una reazione a tendenze culturali e non un adattamento alla domanda: al contrario, diventa esso stesso l'articolazione di questa domanda.

Pur presentandosi come prodotti di tendenza, gli oggetti di Minale-Maeda affrontano idee strettamente legate al comportamento consumistico. Utilizzando la stampa in 3D quale controparte virtuale della laboriosa e affaticante attività della fabbrica, essi ci offrono scampoli di qualità fotografica, come nel caso delle piante sintetiche bianche della serie Virtual Florist, nelle quali possiamo istantaneamente riconoscere una propensione per il commento paradossale e un'abile applicazione del desiderio di ridiscutere il design che anima il loro lavoro.

Vanity Charms, progettata dal duo nel 2011, rappresenta un ulteriore esempio del modo in cui i designer cercano di capire il rapporto tra quello che ci serve e ciò che produciamo. Collezione di repliche miniaturizzate di beni di lusso, ridimensiona con gustosa ironia i bisogni materiali in una società opulenta come la nostra, mostrando una profonda comprensione delle qualità

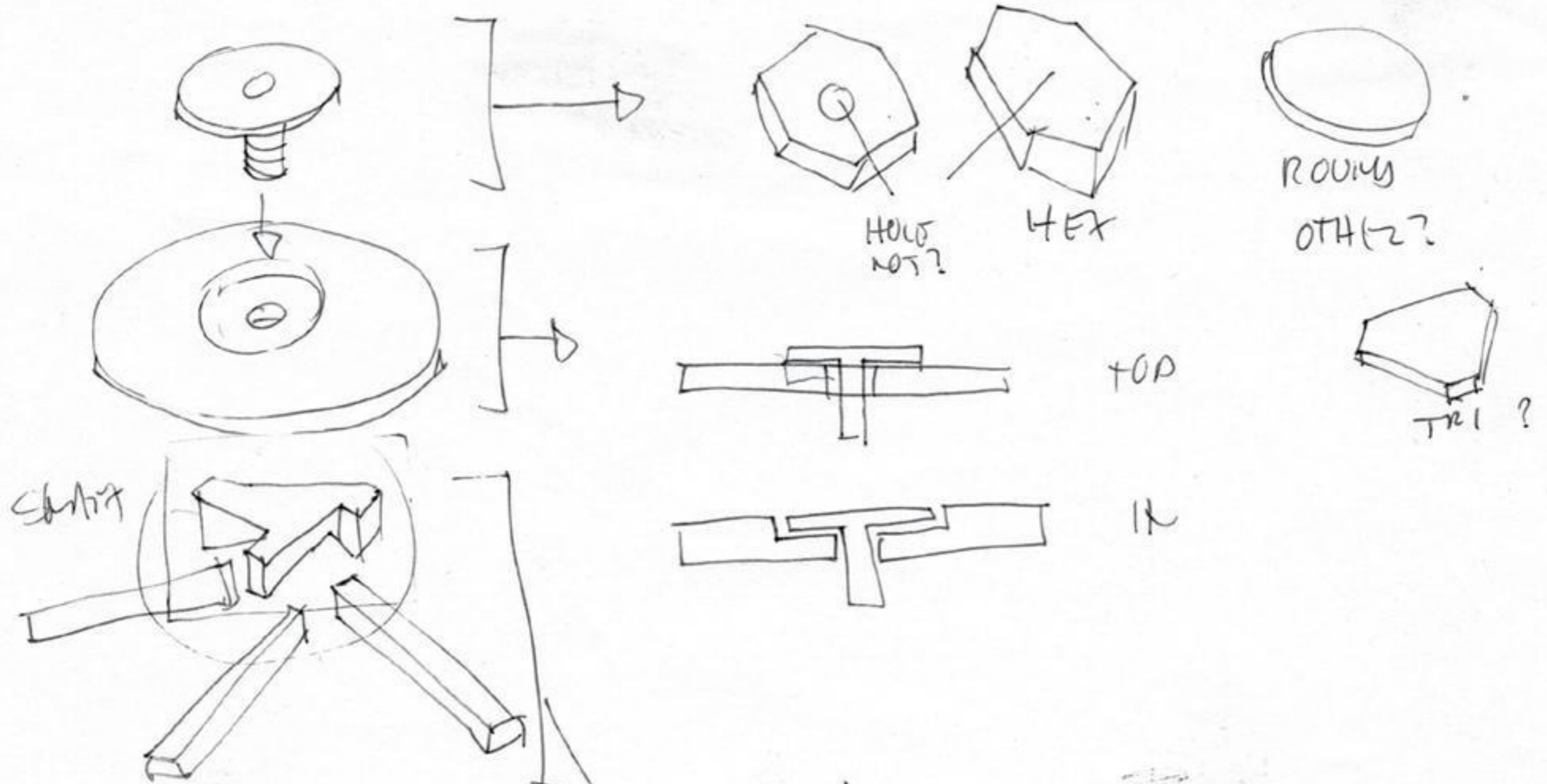
In lavori precedenti come Chroma Key, i designer mostrano il loro interesse a svelare la reale natura di un prodotto. Ispirati dall'effetto "blue-box" usato in fotografia e in cinematografia, i mobili della collezione pongono l'attenzione su questa tecnica di occultamento, usandola per mascherare parzialmente la loro tappezzeria classica e le forme archetipiche non finite.

Il loro progetto più recente, Slideshow Mirror, incarna chiaramente lo spirito del design del duo. Con una serie di specchi che riflettono uno spettro cromatico diverso da quello dei comuni specchi argentati, i due designer trattano un prodotto che è in sé uno strumento di percezione e che, in questo caso, non ci mostra solo la nostra immagine riflessa ma riflette la nostra comprensione degli oggetti comuni.

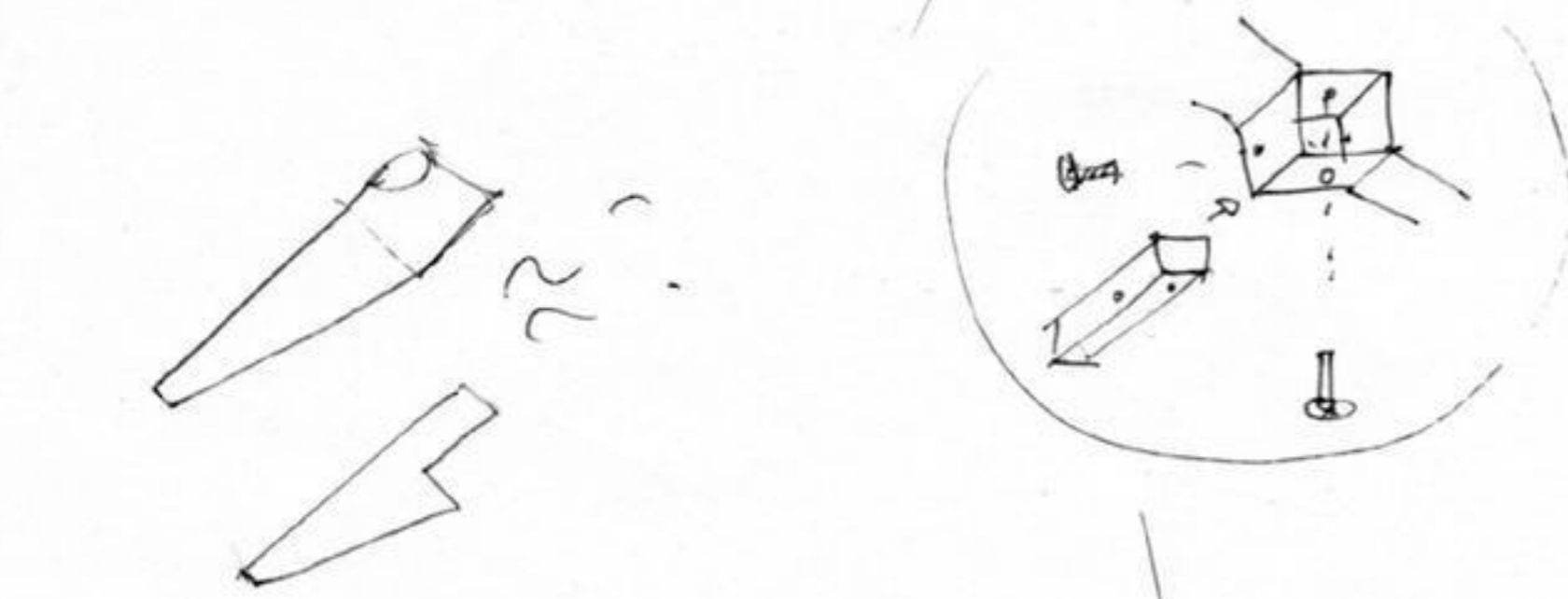
Il mondo tinta pastello di Minale e Maeda ruota intorno a tematiche come la materialità e il valore nella nostra società iperconsumistica, che insieme al loro espressivo commento sollevano domande che vorremmo porre noi stessi.

—
ELISE VAN MOURIK

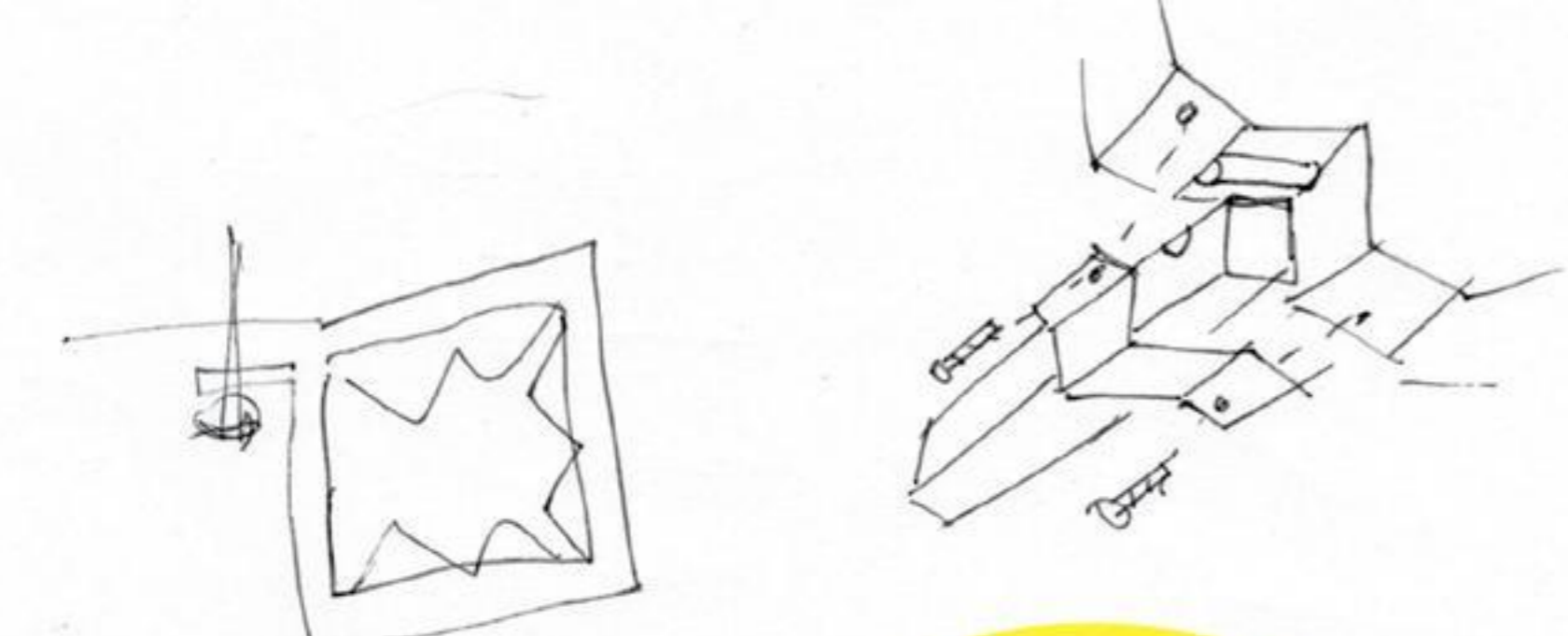
Curatore e critico del design



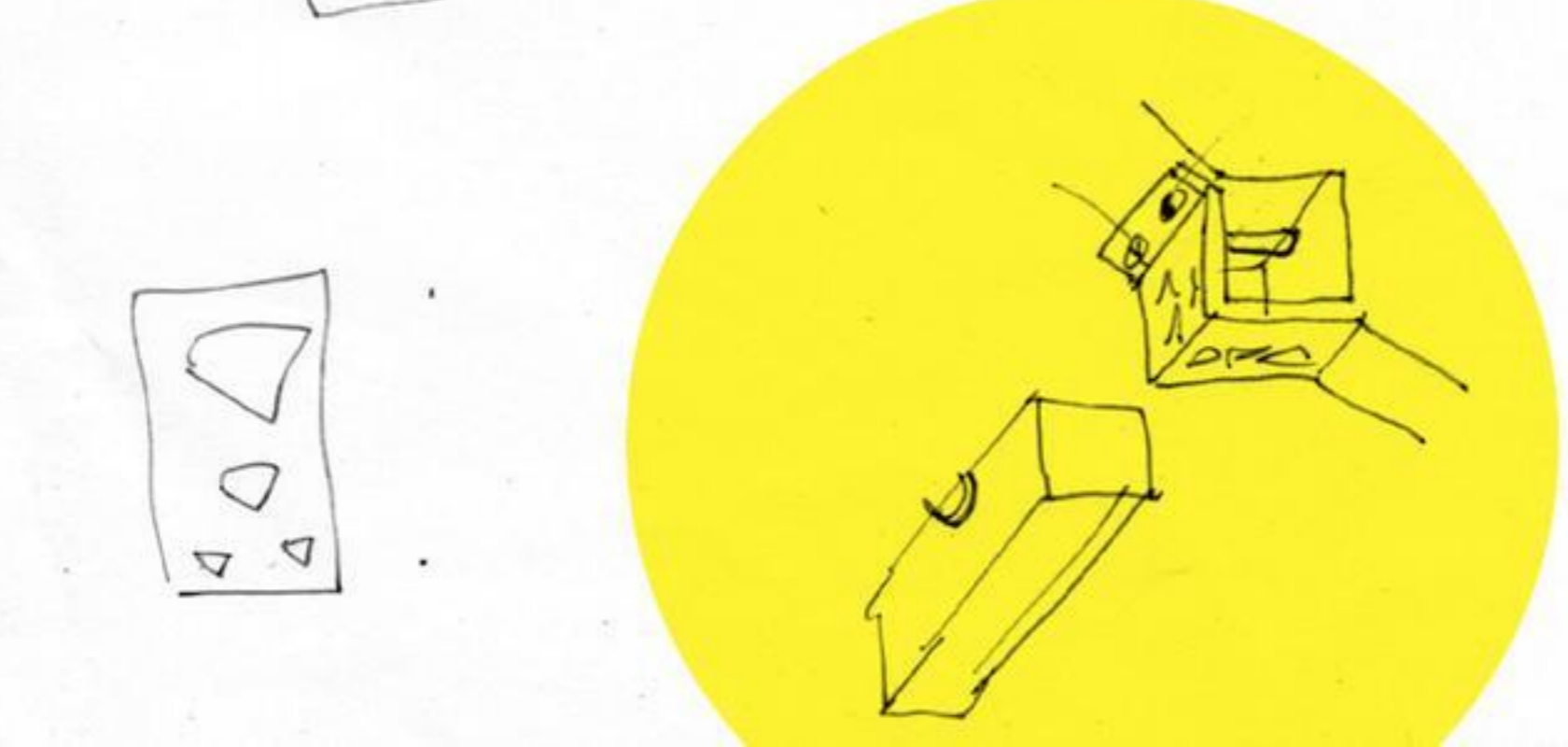
SEAT + SCREWS



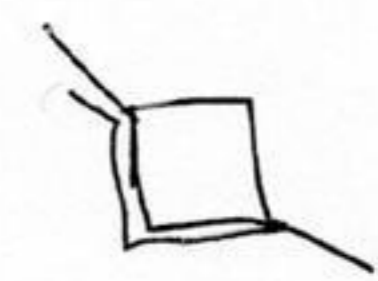
SHOE + SCREWS



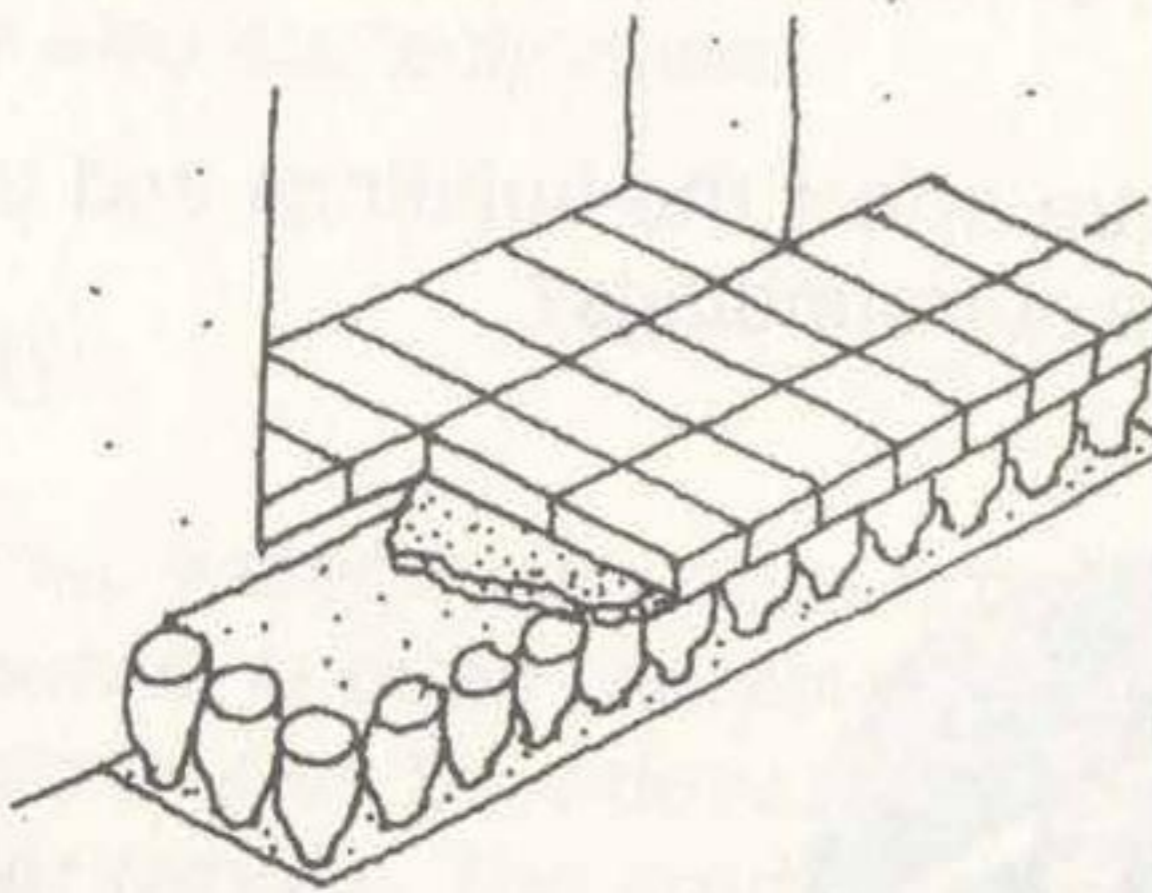
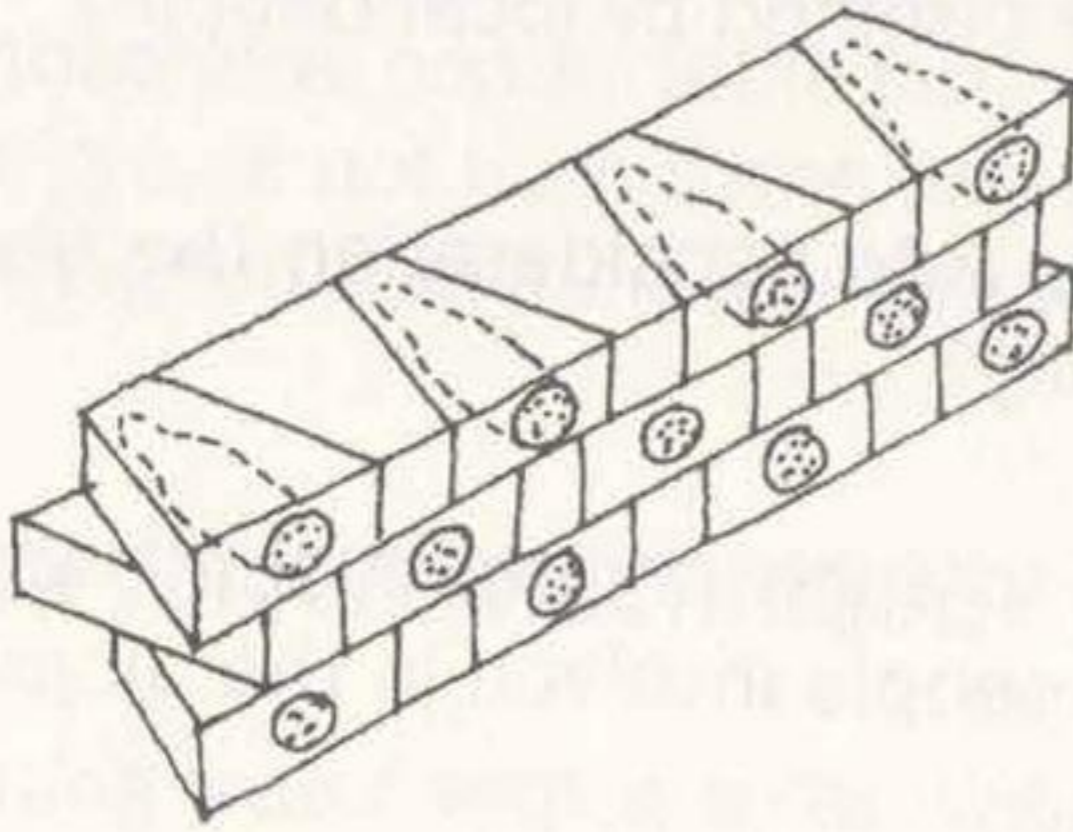
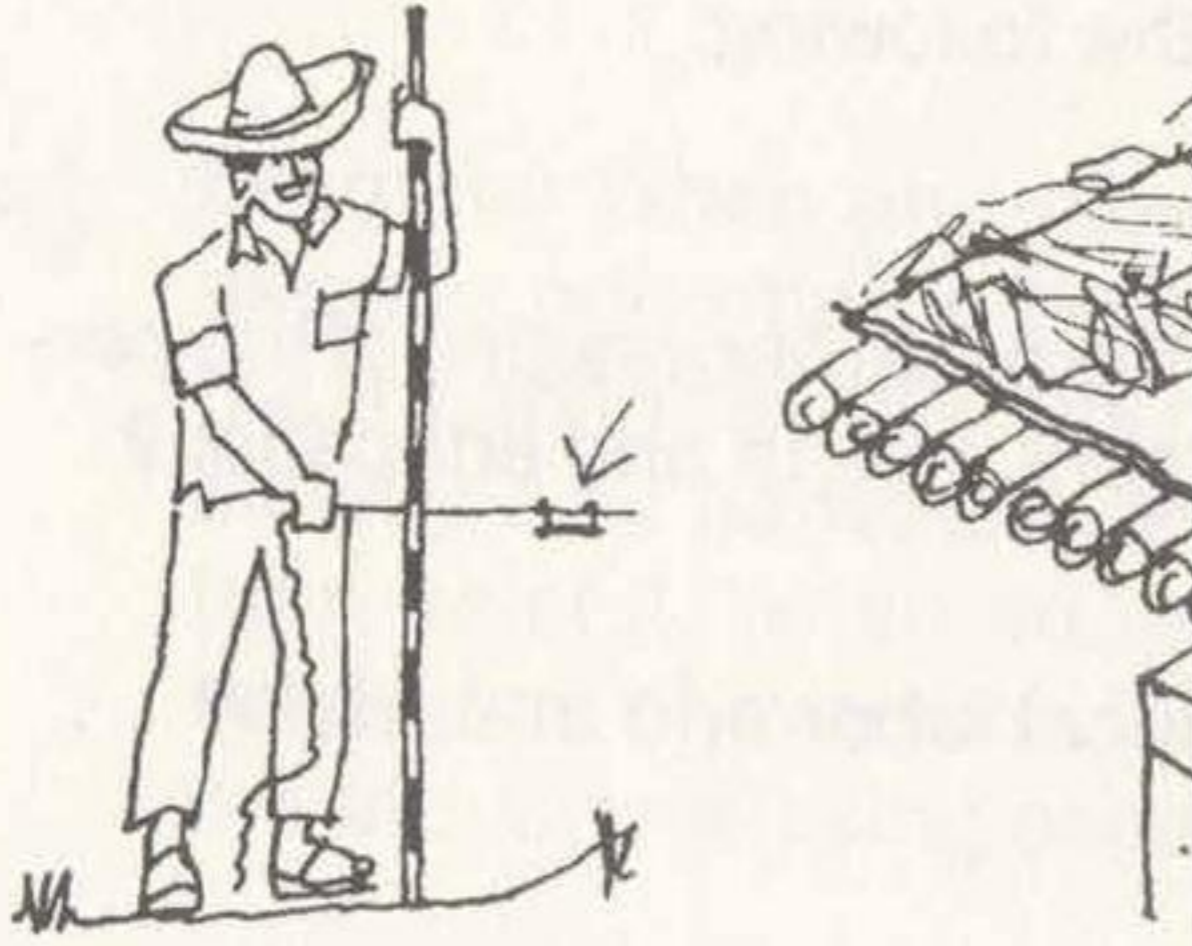
CLAMP 2 PART
WITH BITE OPTIONAL



CLAMP 1 PART
WITH BITE OPTIONAL X



Here are a few examples of ecotechniques.



010

Yalın Ayaklı Mimar / The Barefoot Architect

Johan van Lengen

Bom Jardim, BRA

1982

1970'lerde, mimar Johan van Lengen Brezilya'ya taşınır ve kendi konutlarını kendileri inşa etmek isteyen yerel halkla işbirliği yapmaya başlar. Petrol krizinin Batılı ülkelerin üstüne çöktüğü bir dönemde, sürdürülebilir inşaat yöntemleri ve planlama üzerine bildiklerini onlarla paylaşır. Küçük tasarım kararlarının sıtma taşıyan sivrisinekleri, küften kaynaklanan solunum hastalıklarını ve lağım kaynaklı hastalıkları engelleyebildiğini fark eden van Legen, kendini, geniş bir kitleye ulaştırmak için, tasarım talimatlarını kayıt altına almaya adanır. *Yalın Ayaklı Mimar*, okur yazar olmayan kullanıcılara hitaben kolayca anlaşılır çizimler içeren, iklime özgü mahalli düzenlemeler, yerleşim yerine uyum sağlama, doğal havalandırma, malzeme seçimi ve pratik fakat güvenli halk sağlığı önlemleri gibi konuları kapsayan basit bir rehber niteliğinde. Kitap, kısmen hükümet desteği kısmense halka açık yerlerde satılan fotokopi versiyonları sayesinde tüm Latin Amerika'ya yayılmış durumda.

In the 1970s, Dutch architect Johan van Lengen moved to Brazil and began to work with locals to build their own houses. Realizing that small design decisions could prevent malarial mosquitoes, toxic materials, mold-induced respiratory diseases, and contamination, van Lengen devoted himself to creating a record of design instructions (inspired, in part, by the Whole Earth Catalog). *The Barefoot Architect* is a simple guide, with clear illustrations for nonliterate readers, covering issues such as climate-specific site planning and orientation, natural ventilation, and pragmatic yet safe sanitation. Since its publication in 1982, the book has spread all over Latin America, due in part to government support and in part to the spread of ad-hoc photocopies on sale in public places, making it a form of de facto open-source community-building manual.

ESTE LIBRO ES PARA:

Los constructores, quienes hacen viviendas y otras edificaciones para la comunidad. Estos pueden ser maestros de obras, albañiles, carpinteros, plomeros o algún otro artesano.

Las autoridades de los pequeños municipios, quienes tienen que decidir en qué forma se van a desarrollar las comunidades y sus alrededores. Como qué formas de energía o qué tratamiento de los desechos o en qué lugar se van a ubicar las nuevas construcciones y la demás.

Las personas que quieren proyectar o construir su propia casa o, indicar al contratista o maestro albañil cómo quieren tener su casa.

Los universitarios que trabajan en el campo –los pasantes–, para que asistan a la población para llegar a un conocimiento mejor de las técnicas apropiadas.

Los técnicos que trabajan para las zonas urbanas precarias para que ayuden a aumentar la participación de la comunidad en el diseño y la construcción.

UNIVERSIDAD DE NAVARRA

UNIVERSIDAD DE NAVARRA

BU KİTAP ŞU KİŞİLER İÇİNDİR: Ev ve toplum için başka binalar inşa edenler. Bu kişiler baş kalfa, inşaat işçileri, marangozlar, tesisatçılar veya bu gibi işlerle ilgilenen meslek erbabı olabilir. Toplumlarını ve çevrelerini geliştirmek üzere karar vermek zorunda olan küçük kasabalardaki yetkili kişiler; örneğin, enerji kaynakları, atık arıtma ve yeni binaların yeri gibi. Kendi evlerini tasarlamak

veya inşa etmek isteyen kişiler, veya müteahhitlerine ya da yapı ustalarına nasıl bir ev istediklerini göstermek isteyenler. Taşrada çalışan üniversite öğrencileri ve hocaları, böylece yerel halkın uygun teknikleri daha iyi anlamalarını sağlamaya yardımcı olabilirler. Yoksul kent bölgelerinde çalışan teknisyenler, böylece oradaki toplumun tasarım ve inşa etme sürecine katılımlarını artırabilirler.

THIS BOOK IS FOR: Those who build houses and other buildings for the community. They may be foremen, construction workers, carpenters, plumbers, or other kinds of tradesmen. The authorities of small towns who must make decisions on how to develop their communities and environs; such as energy sources, waste treatment, and location of new construction. The people who want to design or build their own

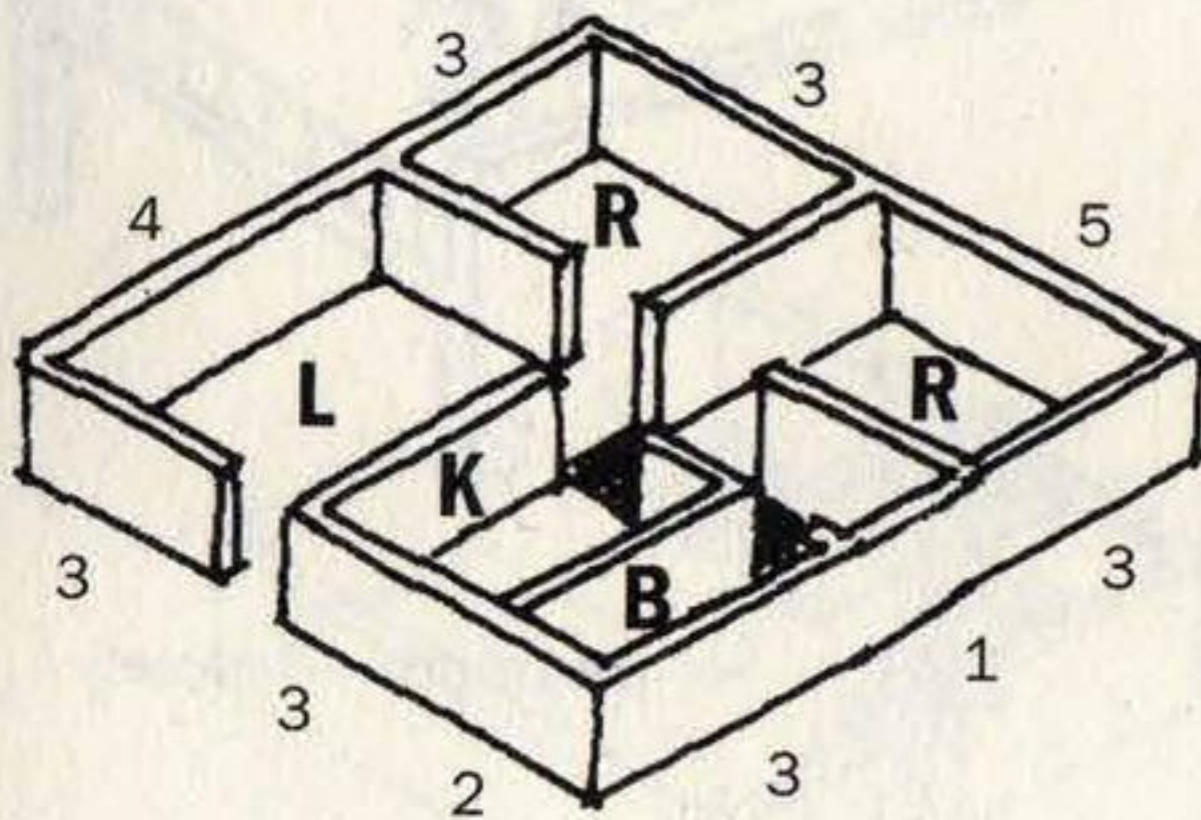
house, or to show their contractor or builder how they want their house to be. The university students and teachers that work in the countryside, so that they can assist the local population to reach a better understanding of appropriate techniques. The technicians who work in poor urban zones, so that they help the community increase their participation in design and construction.

MANUAL DEL ARQUITECTO DESCALZO

A good layout can save space. For example, well-positioned corridors can take up less space and facilitate access to many rooms. With this saved space there is more area left to make other rooms larger, while still maintaining the overall dimensions of the house.

Compare the two layouts of the house below. Its dimensions are 8m x 7m or 56 square meters.

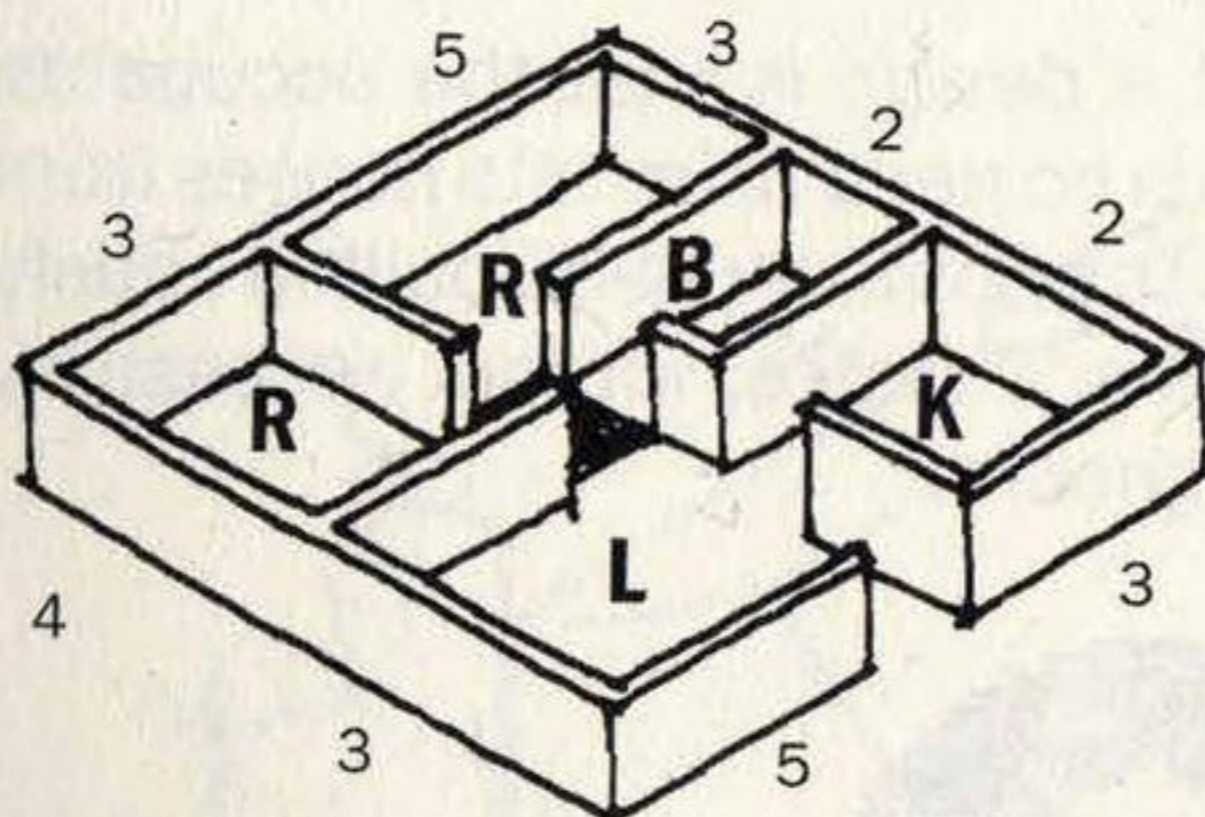
design A



L = living room
K = kitchen
B = bathroom
R = bedroom

corridor: 5 m²
living: 12 m²


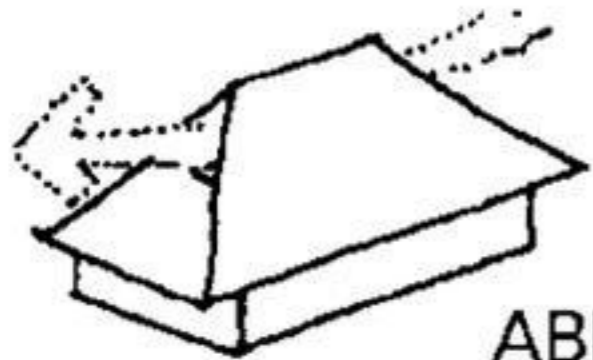

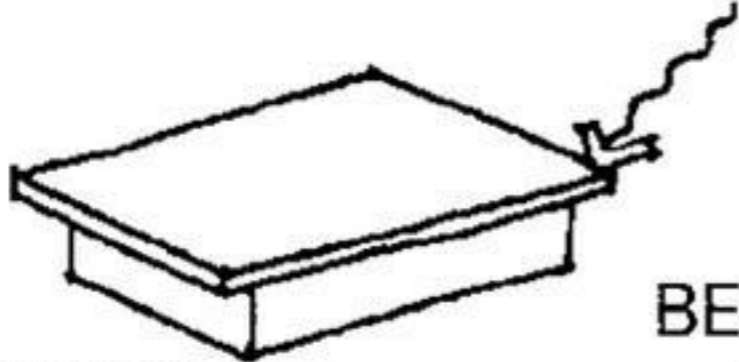

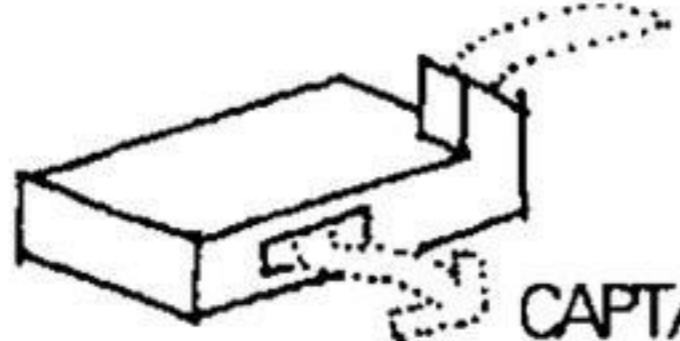
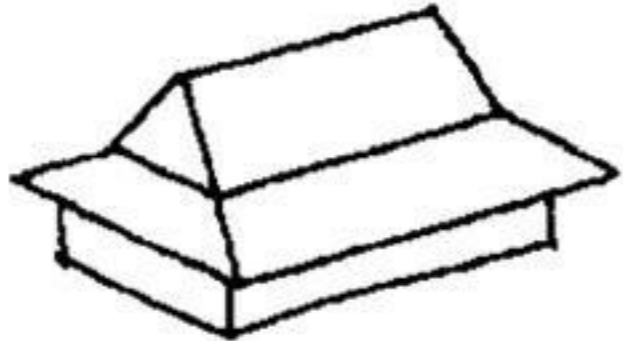

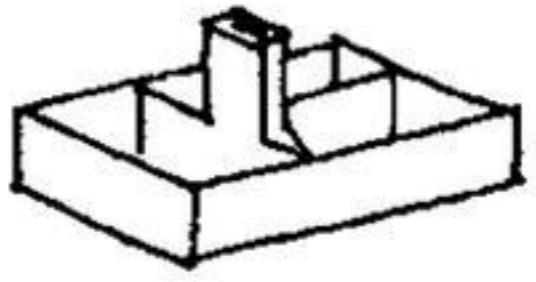
design B



corridor: 2 m²
living: 15 m²

The areas for the bedrooms, bathrooms and kitchens in both designs are the same; however, in design B, the living room is larger by three square meters.



CONSTRUÇÃO		JANELAS	ventilação cruzada	△
		ABERTURAS	extrair ar quente e fumaça	△
		FORRO	repor ou perder ar quente	△ ○
		BEIRAIS	sombra no muro, evitar chuva nos muros	△ □
		PÁTIO	forçar a corrente de ar fresco	□
		CAPTADORES	brisa alta e limpa	□
		TETO	a forma ajuda a escoar a chuva ou a melhorar a circulação	△ ○
		CARAMANCHÃO	criar sombra em volta dos muros	△ □
		LAREIRA	localizar corretamente para dar calor	○

A modern, comfortable lifestyle relies on a variety of efficient Industrial Machines.

If you eat bread, you rely on an A Combine. If you live in a wood h rely on a Sawmill.

Each of these machines relies on chines in order for it to exist. If y this complex web of interdepend chines into a reproducable, simp loop system, you get these...

The GVCS 50:



011

Küresel Köy İnşaat Seti / Global Village Construction Set Open Source Ecology

Maysville, USA

2011—

Amerika Birleşik Devletleri'nde Ohio'da bir grup çiftçi ve bilim insanı 2003 yılından beri 50 temel parçalı, açık kaynaklı endüstriyel makineler geliştiriyorlar ve tasarımlarını Open Source Ecology adlı bir platformda yayınlıyorlar. Küresel Köy İnşaat Setleri'ndeki (GVCS) araç gereci üretmek, piyasada bulunan kıyaslanabilir araçlara oranla çok daha ucuz. Sistemin kilit noktası, çoğu GVCS makinelerinin kutusuna takılıp çıkartılabilen bir motor olan Power Cube veya çeşitli modüler parçaları birleştirmeye yarayan metal bir çerçeve olan QA Plate örneklerinde olduğu gibi, farklı tip araç gereçlerdeki temel fonksiyonları yerine getirebilen parçalardır. Bunlar sayesinde LifeTrac III açık kaynaklı traktör gibi bir araç, sıfırdan başlanarak 6 günde üretilebilir.

Since 2003, a group of farmers and scientists working in Maysville, Ohio has been actively developing a set of 50 essential, open source industrial machines and publishing the designs on a platform called Open Source Ecology. The equipment in their Global Village Construction Set (GVCS) is significantly cheaper to produce than comparable machines currently on the market. The key to the system is a set of parts that can perform core functions in different kinds of equipment. An example is the Power Cube, an engine in a box that can be swapped in and out of many GVCS machines, or the QA Plate, a metal frame used to combine various modular parts. This concept of shared components means that a piece such as the LifeTrac III open source tractor can be built, from scratch, in six days.







Design Rationale

Basic discussion of design rationale is [here](#).

Definition: LifeTrac is a low-cost, multipurpose open source tractor. LifeTrac is a versatile, 4-wheel drive, full-sized, hydraulically-driven, skid-steering tractor with quick attachment of implements; interchangeability/stackability of multiple power units (Power Cubes) for adopting power level to the task at hand; quick changeover; flexibility, such that locally-harvested, pelletized biomass crop, such as hay, may be used for fuel. Regarding safety features, LifeTrac replaced the traditional PTO with a PTO shaft that can be disconnected.

Problem Statement – Industrial tractors are being designed increasingly for planned obsolescence with 10 year lifespans, and the user typically cannot repair them.

Solution – LifeTrac is designed to be the peoples' tractor. The user is able to service, modify, and produce fuel for the tractor. Gear transmission is replaced by a belt drive. The absolute simplest design facilitates creation of small-scale enterprise for manufacturing these tractors in as little as 1000 units.

Development Status and Needs – We have completed Prototype I-III, and we are currently on Prototype IV. Prototype I (ref) was an articulated version of the tractor repurposing in other applications. Prototype III was a shortened version of Prototype II with only one set of loader arms, and it featured CNC Torch Table and the direct-coupled wheel drive.

LifeTrac satisfies many of the [OSE Core Values](#).

- 1. Open Source.** The LifeTrac was designed from the ground up with the intention of making freely available not only the design, but also the education resources.
- 2. Low Cost.** As compared to its commercial equivalent, the LifeTrac is 1/5 of the cost to acquire. There are even more dramatic reductions in the cost to own and operate.
- 3. Do-It-Yourself.** Most of the components and sub-assemblies are held together with bolts. If you've got a wrench you've got a tractor.
- 4. Closed-Loop Manufacturing.** Because the materials the LifeTrac is made out of require so little machining, they can be produced by future GVCS manufacturing.
- 5. Industrial Efficiency.** The LifeTrac's performance is designed to be comparable to industry standards, and we are approaching that point quickly.
- 6. Lifetime Design.** Unlike what is available commercially, the LifeTrac is designed to function indefinitely. Design for obsolescence is avoided, as maximum longevity is the goal.
- 7. Robustness.** It ugly, but it work.
- 8. Technological Recursion.** LifeTrac is part of technological recursion at the deepest level, in that it is responsible in part for extracting raw resources from the earth.
- 9. Local Resources.** What good are the resources under your feet if you can't use them? The LifeTrac opens up new avenues for self-sourcing.
- 10. Replicability.** With full documentation of how to source the materials, build the tractor, and use it in the field, the LifeTrac eradicates barriers to entry.

Product Ecology

Product Ecology

From	Uses	Creates	Enables
<ul style="list-style-type: none"> Power Cube Hydraulic Motor Induction Furnace <p>Steel Components</p>	<ul style="list-style-type: none"> Power Cube 		<ul style="list-style-type: none"> CEB Press Rototiller Backhoe Universal Joint Well-Drilling Trencher Baler Seeder Spader Rototiller Hay Rake Hay Cutter

ik zoek asiel

بصاوملا بوزاللا بلدا Iseekasylum

012

İltica etmek istiyorum / Ik zoek asiel Ben Landau

Eindhoven, NLD

2012

Yabancı bir ülkede sığınmacının durumu, güvenilir bilgilere sınırlı erişimle daha da zorlaşır. Geleceğin göçmenleri, abartılı anekdotlar ve kulaktan dolma bilgilerle karşılaşarak, aileleri ve arkadaşları tarafından körüklenen bir söylenti değirmenine bel bağlarlar. Bu deneyim, gelişmiş ülkelerde İnternet, gazeteler ve gezi rehberlerinden güncel bilgileri kullanarak tatillerini planlayan vatandaşlarla tam bir tezat teşkil etmektedir. *Ik Zoek Asiel* (iltica etmek istiyorum) resmi açıklamalar ve ilk elden deneyimler arasında oluşan bu gerginliği, halk tabakasına hitap eden kolektif bir Hollanda'ya iltica etme kılavuzu biçiminde tartışır. Çeşitli kaynaklardan alınan kılavuzun içeriği, sürekli olarak çevrimiçi güncellenebilir, daha sonra da aktivistler ve göçmenler tarafından basılabilir ve dağıtılabilir. *Ik zoek asiel*, dijital işbirliği ve erişimin, fiziksel yayının ve sosyal dağıtım ağlarının potansiyelini sentezler.

The plight of an asylum seeker in a foreign country is intensified by reduced access to credible information. Future immigrants rely on a rumor mill fuelled by family and friends, encountering exaggerated anecdotes and hearsay. This experience lies in stark contrast to the way citizens of the developed world plan their vacations, using up-to-date facts from the İnternet, newspapers and travel guides. *ik zoek asiel* negotiates this patchwork of official statements and first-hand experiences in the form of a collective commons guide to seeking asylum in the Netherlands. The content of the guide, taken from a range of sources, can be continuously updated online, then printed and handed out by activists and immigrants. *ik zoek asiel* synthesizes the advantages of digital collaboration and access, physical publication, and social networks of distribution.

Number of asylum seekers falls

THE HAGUE - Last year about 13,300 people requested asylum in the Netherlands. This is 11 percent less than the year before. This is evident from figures published Wednesday by the Central Bureau of Statistics (CBS).

Almost half of the asylum seekers came from Somalia, Afghanistan and Iraq. The number of Somali and Iraqi asylum seekers declined sharply compared to 2009. Last year, 3400 Somali asylum seekers to the Netherlands in 2009 against 5000. The number of asylum applications from Iraqis

dropped from two thousand in 2009 to 1,400 last year. The number of Afghan asylum seekers took a hundred slightly to 1400.

Since 2003 the annual number of asylum seekers varies between ten thousand and 15,000. In the nineties there were many more. In 1994 nearly 53,000 people asked for asylum. The large numbers of asylum seekers in those years hanging partly related to the war in former Yugoslavia and the unrest in Afghanistan and Iraq. Also from Somalia and Iran came in this period many asylum seekers.

“I think they make the process of getting asylum very difficult to make people not want to come here. But now, people don't have to wait as long as I waited – not for 10 years anymore.”

WHOLE EARTH CATALOG 1968

PURPOSE

We are as gods and might as well get used to it. So far, remotely done power and glory—as via government, big business, formal education, church—has succeeded to the point where gross obscure actual gains. In response to this dilemma and to these gains a realm of intimate, personal power is developing—power of the individual to conduct his own education, find his own inspiration, shape his own environment, and share his adventure with whoever is interested. Tools that aid this process are sought and promoted by the WHOLE EARTH CATALOG.

FUNCTION

The WHOLE EARTH CATALOG functions as an eva device. With it, the user should know better what is getting and where and how to do the getting.

An item is listed in the CATALOG if it is deemed:

- 1) Useful as a tool,*
- 2) Relevant to independent education,*
- 3) High quality or low cost,*
- 4) Not already common knowledge,*
- 5) Easily available by mail.*

This information is continually revised according to t and suggestions of CATALOG users and staff.

013

**Tüm Dünya Kataloğu /
Whole Earth Catalog**
Stewart Brand

Menlo Park, USA

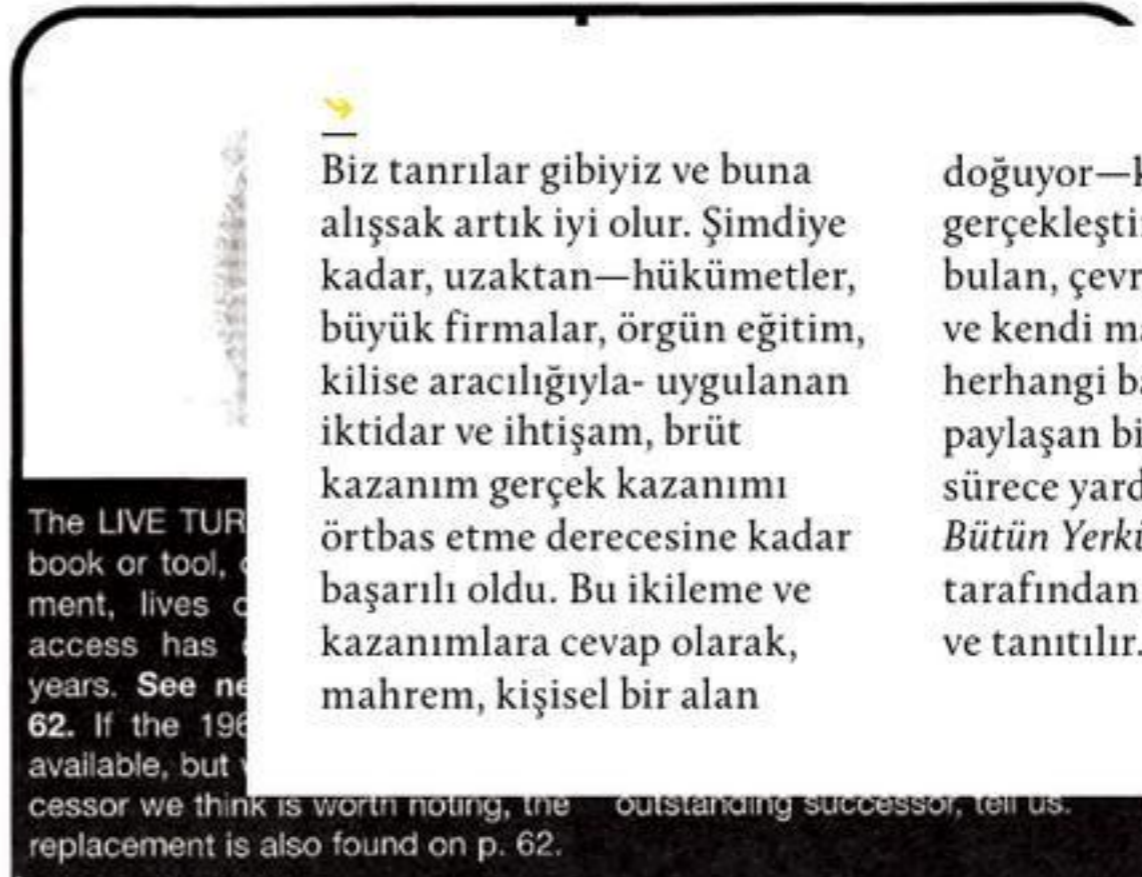
1968-72

USING THE 1968 CATALOG

WARNING: *Using the access information from the 1968 Catalog will drive you nuts. Publishers begged us not to reprint the Catalog with their names anywhere near books they no longer carry. Please don't call a publisher and ask for a book because you saw it here.*



This striped ball appears next to book covers and tools to help you estimate the item's size.



The LIVE TUR book or tool, ment, lives access has years. See ne 62. If the 196 available, but y cessor we think is worth noting, the outstanding successor, tell us. replacement is also found on p. 62.

Biz tanrılar gibiyiz ve buna alışsak artık iyi olur. Şimdiye kadar, uzaktan—hükümetler, büyük firmalar, örgün eğitim, kilise aracılığıyla- uygulanan iktidar ve ihtişam, brüt kazanım gerçek kazanımı örtbas etme derecesine kadar başarılı oldu. Bu ikileme ve kazanımlara cevap olarak, mahrem, kişisel bir alan

doğuyor—kendi eğitimini gerçekleştiren, kendi ilhamını bulan, çevresine şekil veren ve kendi macerasını ilgilenen herhangi başka bir kimseyle paylaşan bireyin kuvveti. Bu sürece yardımcı olan araçlar *Bütün Yerküre Kataloğu* tarafından araştırılır, bulunur ve tanıtılır.

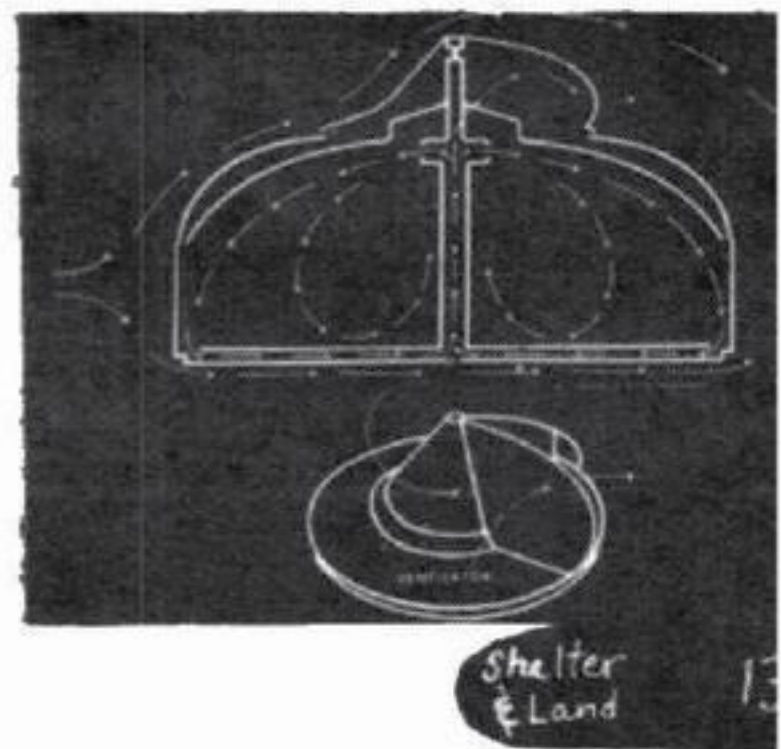
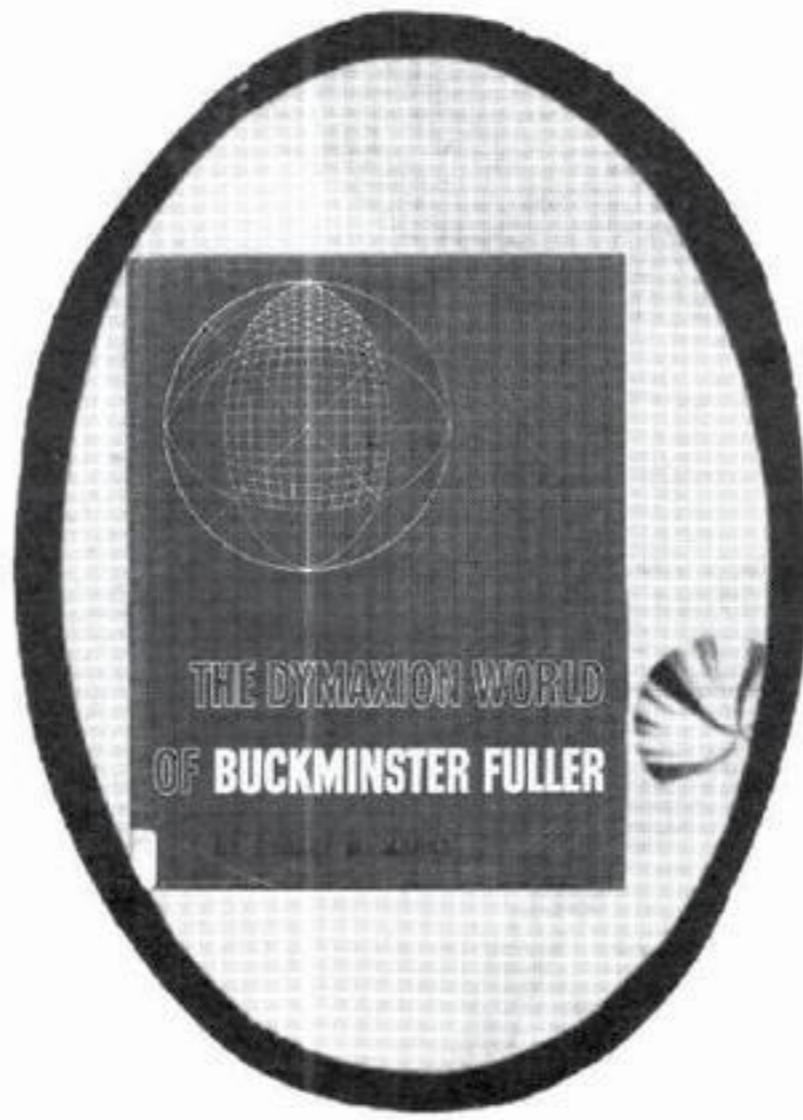
The Dymaxion World of Buckminster Fuller

The most graphic of Fuller's books (it's about his work, by Robert Marks). Consequently it is the most directly useful if you are picking up on specific projects of his such as domes, geometry, cars, demographic maps and charts, etc.

The Dymaxion World of Buckminster Fuller

Robert W. Marks from: Illinois University
 1980; 232 pp. Sc P 6 Grand

\$10.00 postpaid



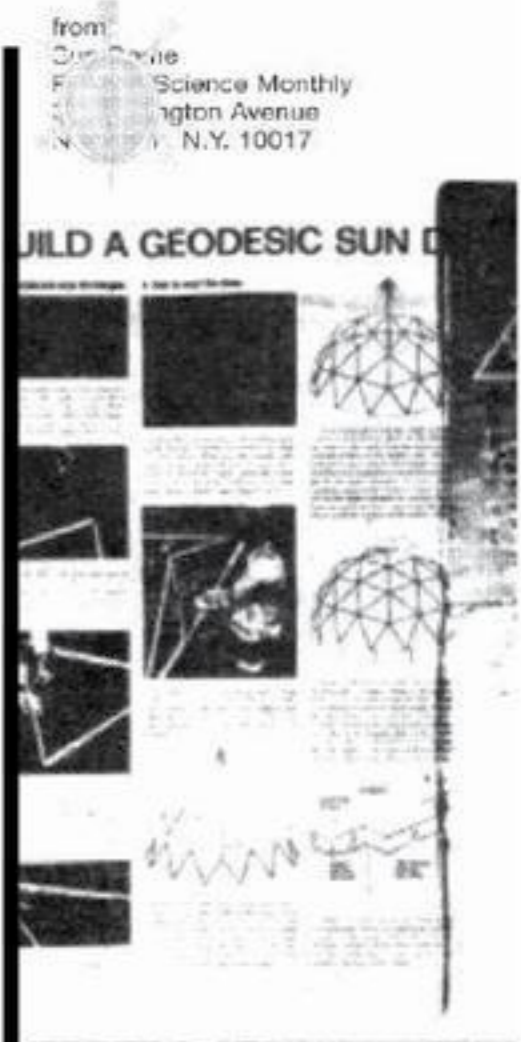
Fuller Sun Dome

The most readily available plans for a geodesic dome are these. The \$5 cost includes construction license. Built of wood strips and cheap polyethylene skin, the dome can be built up to 30 feet diameter. For more elaborate plans you should correspond with Fuller's office, Box 909, Carbondale, Illinois. [Suggested by Ken Babbs]



Fig. 15

Geodesic Sun Dome



1968-1972 yılları arasında, Kaliforniya'da, Stewart Brand ve meslektaşları büyük boy bir kitap olan Tüm Dünya Kataloğu'nu düzenli olarak yayınladılar. Katalog'da Brand'in, yeni karşı kültürün veya kıra dönüş hareketi mensubu toplulukların ve teknoloji, tasarım ve mimarlık alanında çalışan profesyonellerin işine yarayacağını düşündüğü son araç-gereçler toplanmıştı. Katalog'da sık sık, tasarımcı R. Buckminster Fuller ve mimar Frei Otto'nun fikirlerinden, Marshall McLuhan'ın kitaplarından ve ilk kişisel bilgisayarlardan bahsediliyordu. Bir ayağı dünyevi bir ekoloji kavrayışında, diğeri ise henüz başlamakta olan internet devriminde olan Katalog'un bireysel etkenliğe karşı duyduğu inanç, Brand tarafından, 1969 basımında yer alan şu sözlerle ifade edilmiş: "Tanrılar gibiyiz ve buna alışsak iyi olur".

Between 1968 and 1972, Stewart Brand and his colleagues in California regularly published the Whole Earth Catalog, an oversize book collecting the latest tools that Brand considered useful to the new counterculture or back-to-the-land communities and to professionals in the fields of technology, design, and architecture. The ideas of the designer R. Buckminster Fuller and the architect Frei Otto, Marshall McLuhan's books, and the very first personal computers found frequent mention in the Catalog. With one foot in an earth-bound conception of ecology, and another in the barely-begun Internet revolution, the Catalog expressed Brand's irrepressible belief in individual agency; as stated in the 1969 edition, "we are as gods and might as well get used to it."

book of its kind. Very heavy book; it'll either help you or discourage you, depending on how far into construction you are.

We could use an informed review on this one. If we don't get it we'll drop the book.

Space Structures
 R.M. Davies, ed.
 1967; 1233 pp.
 \$46.50 postpaid

from: John Wiley & Sons, Inc.
 605 Third Ave.
 New York, N.Y. 10016
 or John Wiley & Sons, Inc.
 Distribution Center
 151 Redwood Road
 Salt Lake City, Utah 84104

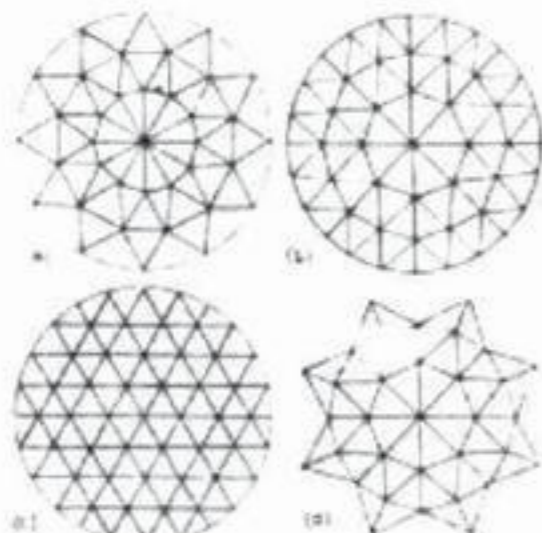
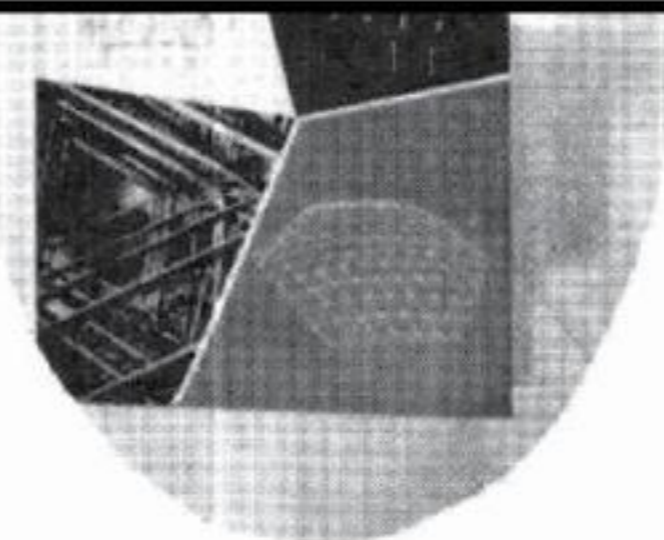


Figure 1. (a) to (d)



frames

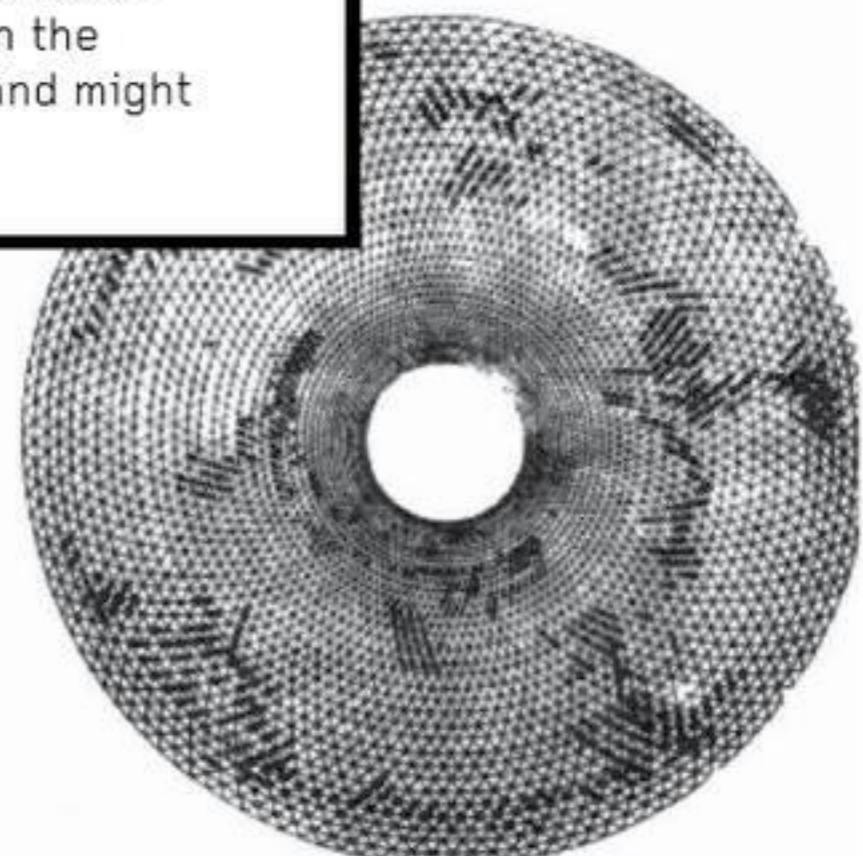


Figure 6. Position of the deflated bars and displaced nodes and joints.

from: "Failure of a Dome of Great Spain"

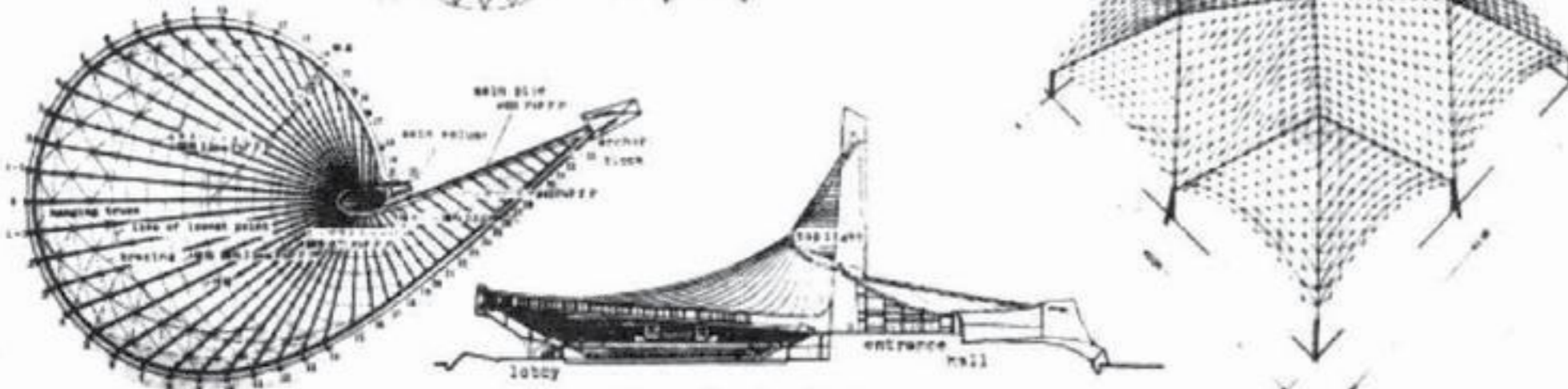


Figure 2. Roof plan and section.

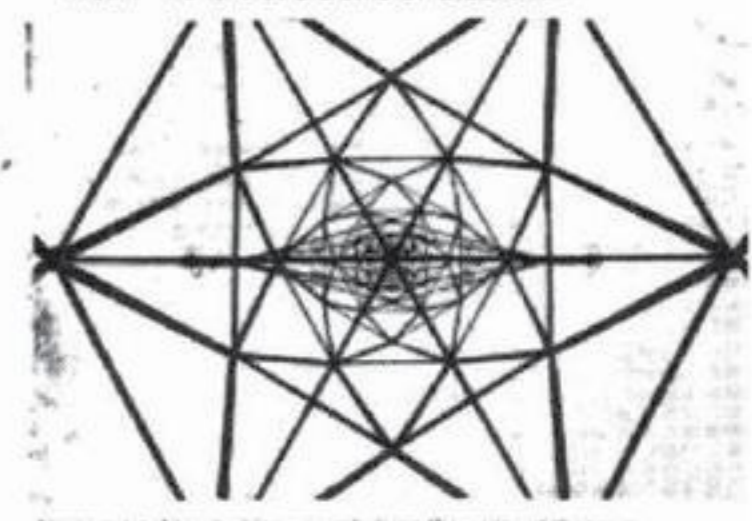


Figure 4. View looking upwards from the center of the tower

* * *

One day a former TMRC member who was now on the MIT faculty paid a visit to the clubroom. His name was Jack Dennis. When he had been an undergraduate in the early 1950s, he had worked furiously underneath the layout. Dennis lately had been working a computer which MIT had just received from Lincoln Lab, a military development laboratory affiliated with the Institute. The computer was called the TX-0, and it was one of the first transistor-run computers in the world. Lincoln Lab had used it specifically to test a giant computer called the TX-2, which had a memory so complex that only with this specially built little brother could its ills be capably diagnosed. Now that its original job was over, the three-million-dollar TX-0 had been shipped over to the Institute on "long-term loan," and apparently no one at Lincoln Lab had marked a calendar with a return date. Dennis asked the S&P people at TMRC whether they would like to see it.

CHAPTER 2 THE HACKER ETHIC

Something new was coalescing around the TX-0: a new way of life, with a philosophy, an ethic, and a dream.

There was no one moment when it started to dawn on the TX-0 hackers that by devoting their technical abilities to computing with a devotion rarely seen outside of monasteries they were the vanguard of a daring symbiosis between man and machine. With a fervor like that of young hot-rodders fixated on souping up engines, they came to take their almost unique surroundings for granted. Even as the elements of a culture were forming, as legends began to accrue, as their mastery of programming started to surpass any previous recorded levels of skill, the dozen or so hackers were reluctant to acknowledge that their tiny society, on intimate terms with the TX-0, had been slowly and implicitly piecing together a body of concepts, beliefs, and mores.

The precepts of this revolutionary Hacker Ethic were not so much debated and discussed as silently agreed upon. No manifestos were issued. No missionaries tried to gather converts. The computer did the converting, and those who seemed to follow the Hacker Ethic most faithfully were people like Samson, Saunders, and Kotok, whose lives before MIT seemed to be mere preludes to that moment when they fulfilled themselves behind the console of the TX-0. Later there would come hackers who took the implicit Ethic even more seriously than the TX-0 hackers did, hackers like the legendary Greenblatt or Gosper, though it would be some years yet before the tenets of hackerism would be explicitly delineated.

Still, even in the days of the TX-0, the planks of the platform were in place. The Hacker Ethic:

ACCESS TO COMPUTERS—AND ANYTHING WHICH MIGHT TEACH YOU SOMETHING ABOUT THE WAY THE WORLD WORKS—SHOULD BE UNLIMITED AND TOTAL. ALWAYS YIELD TO THE HANDS-ON IMPERATIVE!

The Hacker's Ethics

The idea of a "hacker ethic" is perhaps best formulated in Steven Levy's 1984 book, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. Levy came up with six tenets:

1. Access to computers - and anything which might teach you something about the way the world works - should be unlimited and total. Always yield to the Hands-On imperative!
2. All information should be free.
3. Mistrust authority - promote decentralization.
4. Hackers should be judged by their hacking, not bogus criteria such as degrees, age, race, or position.
5. You can create art and beauty on a computer.
6. Computers can change your life for the better.

PHRACK, recognized as the "official" p/hacker newsletter, expanded on this creed with a rationale that can be summarized in three principles ("*Doctor Crash*," 1986). [1] First, hackers reject the notion that "businesses" are the only groups entitled to access and use of modern technology. [2] Second, hacking is a major weapon in the fight against encroaching computer technology. [3] Finally, the high cost of equipment is beyond the means of most hackers, which results in the perception that hacking and phreaking are the only recourse to spreading computer literacy to the masses:

*"Hacking. It is a full time hobby, taking countless hours per week to learn, experiment, and execute the art of penetrating multi-user computers: Why do hackers spend a good portion of their time hacking? Some might say it is scientific curiosity, others that it is for mental stimulation. But the true roots of hacker motives run much deeper than that. In this file I will describe the underlying motives of the aware hackers, make known the connections between Hacking, Phreaking, Carding, and Anarchy, and make known the "techno-revolution" which is laying seeds in the mind of every hacker. . . .If you need a tutorial on how to perform any of the above stated methods {of hacking}, please read a {PHRACK} file on it. And whatever you do, continue the fight. Whether you know it or not, if you are a hacker, you are a revolutionary."
Crash," 1986)*

Although hackers freely acknowledge that their actions are often illegal, the emphasis is placed on limiting violations only to those that are necessary. They display hostility toward those who transgress these boundaries. Most members are suspicious of young novices who are attracted to the "romance" of hacking. Elite hackers complain constantly about the inexperience and apprehension and also can "trash" accounts on which they have access.

In sum, the hacker style reflects well-defined goals and a strong resistance to authority. Because hacking requires a high level of technical knowledge because such knowledge can be acquired only through experience, hackers are more knowledgeable than phreaks. In addition, their motivations are dissimilar. As a consequence, each group constitutes a distinct subculture.

TXT 004

TUR say 352

Hackerlar: Bilgisayar Devriminin Kahramanları / Hackers: Heroes of the Computer Revolution Steve Levy

New York: Doubleday

1984

This is from Richard Stallman, who found his way to the M.I.T. AI Lab in 1971, toward the tail end of the big sixties hacking burst there. He is perhaps best known for having written the mother of all freeware programs, a text-editor known as EMACS.

"I don't know if there actually is a hacker's ethic as such, but there sure was an M.I.T. Artificial Intelligence Lab ethic. This was that bureaucracy should not be allowed to get in the way of doing anything useful. Rules did not matter - results mattered. Rules, in the form of computer security or locks on doors, were held in total, absolute disrespect. We would be proud of how quickly we would sweep away whatever little piece of bureaucracy was getting in the way, how little time it forced you to waste. Anyone who dared to lock a terminal in his office, say because he was a professor and thought he was more important than other people, would likely find his door left open the next morning. I would just climb

BUILD IT. SHARE IT. PROFIT.

Invent a cool gadget. Bring it to market. Then put the specs online and let anyone rip off your invention for free. How can open source hardware possibly work?

BY CLIVE THOMPSON

16.11

014

Arduino

Ivrea, ITA

2005–

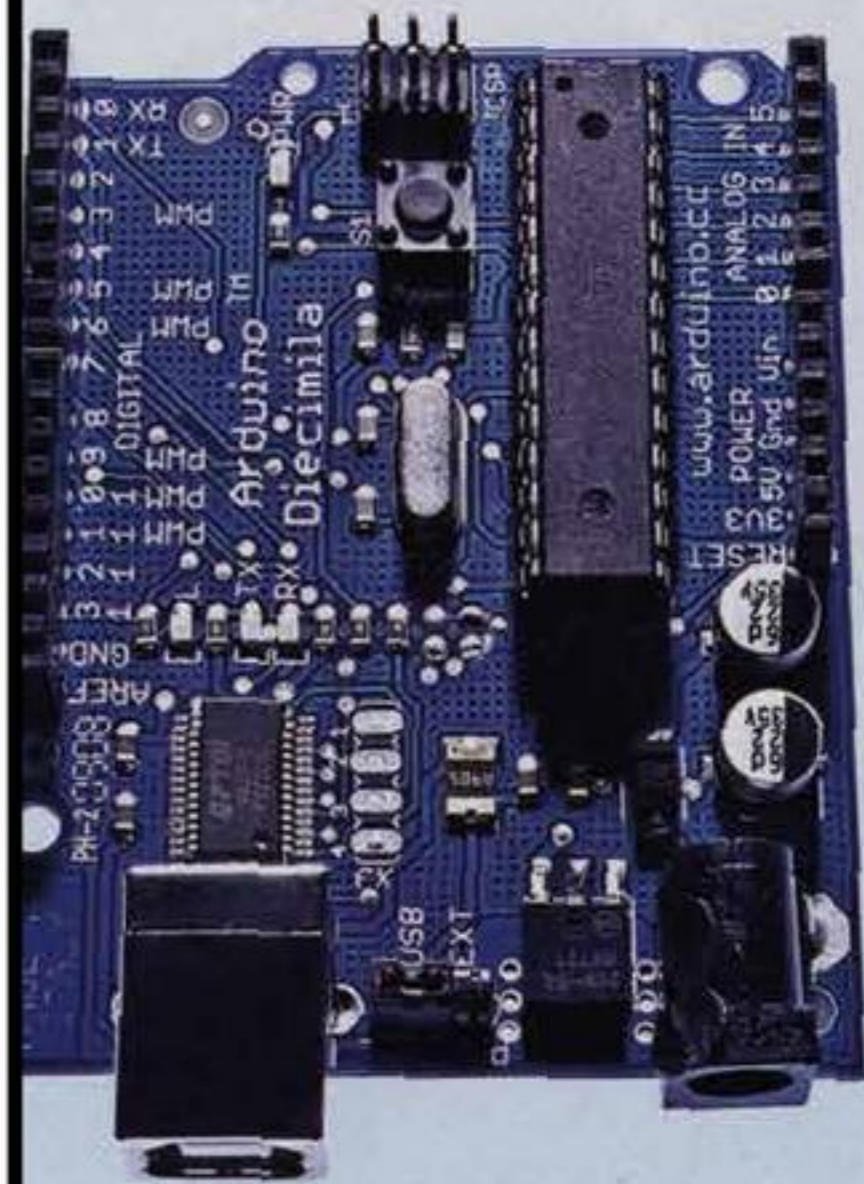
Arduino, açık kaynak hareketini, bugün kullandığımız çoğu elektronik ürünün temelinde yatan programlı devre kartına taşır. Interaction Bir 2005 projesi sırasında, Massimo Banzi, David Cuartielles, Tom Igoe, Gianluca Martino ve David Mellis'ten oluşan bir beş kişilik tasarımcı ekibi, oldukça karmaşık ürün fikirlerinin olağanüstü bir kolaylıkla prototipini çıkarmayı mümkün hale getiren ücretsiz yazılım geliştirme ortamıyla ucuz ve kullanımı kolay açık kaynak bir mikro denetleyici kart oluşturmuşlardır. Ardından milyonlarca Arduino kartı üretildi ve artık tüm dünyada elektronik mağazalarında bulunabiliyor.

Bu mikro-serinin konuk küratörlüğünü Enrico Bassi ve Arduino tasarımcısı Massimo Banzi üstlendi.

Arduino takes the open source movement to the very heart of the contemporary electronic product—the programmed circuit board. During a 2005 project at the Interaction Design Institute Ivrea, a team of five designers, Massimo Banzi, David Cuartielles, Tom Igoe, Gianluca Martino, and David Mellis, created a cheap and easy-to-use open source microcontroller board that makes it possible to self-build previously unthinkable products with remarkable ease. Millions of Arduino boards have been produced since then, and it is now widely available in electronics stores around the world.

This micro-exhibition has been guest-curated by Arduino designer Massimo Banzi and Enrico Bassi.

The open source Arduino circuit board is cheaper than non-open source microcontrollers.



“CHECK THIS O
The burly, bearded
to inspect a chip
place” machine
hums with activ
tronic parts and
tion on a circuit
chicken pecking
in a one-room f
Arduino, the Ita
circuit board, a
gadget-builders
one of the most
nestled in the m
with birdsong fl
doors and plent
white-coated st
business. He’s sh
group of potenti
Banzi scoops up
to the tiny map
“See? Italian ma
ing. “That’s why
Arduino units h
production bega
bers by Intel sta
a highly special
able, though, is

has created a company based on giving every-
thing away. On its Web site, it posts all its trade
secrets for anyone to take—all the schematics,
software for the Arduino board. Download them and you
an Arduino yourself; there are no patents. You can send the
these factory, mass-produce the circuit boards, and sell them
ing the profit without paying Banzi a penny in royalties. He
tually, he’s sort of hoping you’ll do it.
the Arduino board is a piece of open source hardware, free
for anyone to use, modify, or sell. Banzi and his team have spent precious bill-

keyano

Thinkertoys

Biraz e-atık alın, bir Arduino ve yaratıcılık katın ve elde edeceğiniz ürün, çocuklar için eğitimsel oyuncaklar olan Thinkertoys'tur. TV++ herhangi bir eski monitörü bir mini bilgisayara dönüştürebilir. Storynory en sevdiğiniz hikayeler için düşük maliyetli, cep boyutunda bir kayıt cihazıdır. Zorlayıcı sayı bilmeceleeri çözmek için RandoMath'ı bir klavyeye bağlayın.

Take some e-waste, add an Arduino and creativity, and you get Thinkertoys—educational playthings for children. The TV++ can convert any old monitor into a mini-computer. The Storynory is a low cost, pocket-sized recorder for your favorite tales. Connect RandoMath to a keyboard to be challenged by some tricky number puzzles.

PIANO



with Keyano we are bringing the sound of music to every kid
no! With the keys musically mapped to notes, you are sure to e

doMath





Alarma Sismos @AlarmaSismos

Posible sismo durante los próximos segundos Biobío. (Quillón - 23:46:36)

Expand



Alarma Sismos @AlarmaSismos

Posible sismo durante los próximos segundos Biobío. (Quillón - 23:08:43)

Expand



Alarma Sismos @AlarmaSismos

Posible sismo durante los próximos segundos Metropolitana. (Santiago - 23:08:41)

Expand



Alarma Sismos @AlarmaSismos

[Sensor en pruebas, puede estar equivocado] los próximos segundos en la Región Metropoli (19:37:55)

Expand



Alarma Sismos @AlarmaSismos

[Sensor en pruebas, puede estar equivocado] Posible sismo durante los próximos segundos en la Región del Biobío. (Quillón - 19:37:43)

Expand

25 Mar



Alarma Sismos @AlarmaSismos

Posible sismo durante los próximos segundos en Quillón. (19:13:31)

Expand

3 Mar



Alarma Sismos @AlarmaSismos

Posible sismo durante los próximos segundos en Quillón. (21:53:06)

Expand

2 Mar



Alarma Sismos @AlarmaSismos

Posible sismo durante los próximos segundos en Quillón. (5:41:30)

Expand

11 Feb



Alarma Sismos @AlarmaSismos

Posible sismo durante los próximos segundos en Quillón. (23:59:33)

Expand

10 Feb



Alarma Sismos @AlarmaSismos

Posible sismo durante los próximos segundos en Santiago. (23:44:02)

Expand

31 Ja

AlarmaSismos

2011 yılında 14 yaşında Şilili bir çocuk olan Sebastian Alegria, ortaya çıkmadan önce belirlenebilen sismik aktivite hakkında tweet mesajları göndermek üzere bir Arduino platformu ve bir deprem detektörü tasarladı.

In 2011, Sebastian Alegria, a 14-year-old Chilean boy, rigged an Arduino platform and an earthquake detector to tweet about seismic activity before it is detected.

Pulse Sensor

Nabız algılayıcısı, kalp atışlarının hızını gösteren açık kaynak takılıp çalıştırılan Arduino için bir cihazdır. Kalp atış hızı verisini anında projelerinde kullanmak isteyen öğrenciden imalatçıya, oyun ve mobil geliştiricilerine kadar herhangi birisi kullanabilir.

Pulse Sensor is an open source plug-and-play heart-rate sensor for Arduino. It can be used by anyone—from students, to makers, and game and mobile developers—who want to incorporate live heart-rate data into their projects.



A Mini Sub Made From Cheap Parts Could Change Underwater Exploration

by BRIAN LAM

152/153



Photos by Brian Lam for The New York Times

The OpenROV submersible remote controlled vehicle sits in front of its control camera monitor, drying off.

OpenROV

Arduino, tamamen piyasada satılan parçalardan sofistike bir telerobotik denizaltı üretilmesine olanak sağladı. Haziran 2012'de geliştirilen 2.3 versiyonu bir haftasonu projesi olarak kolaylıkla monte edilebilir.

Arduino has made it possible to build a sophisticated telerobotic submarine entirely out of off-the-shelf parts. Version 2.3, developed in June 2012, is simple enough to assemble as a weekend project.

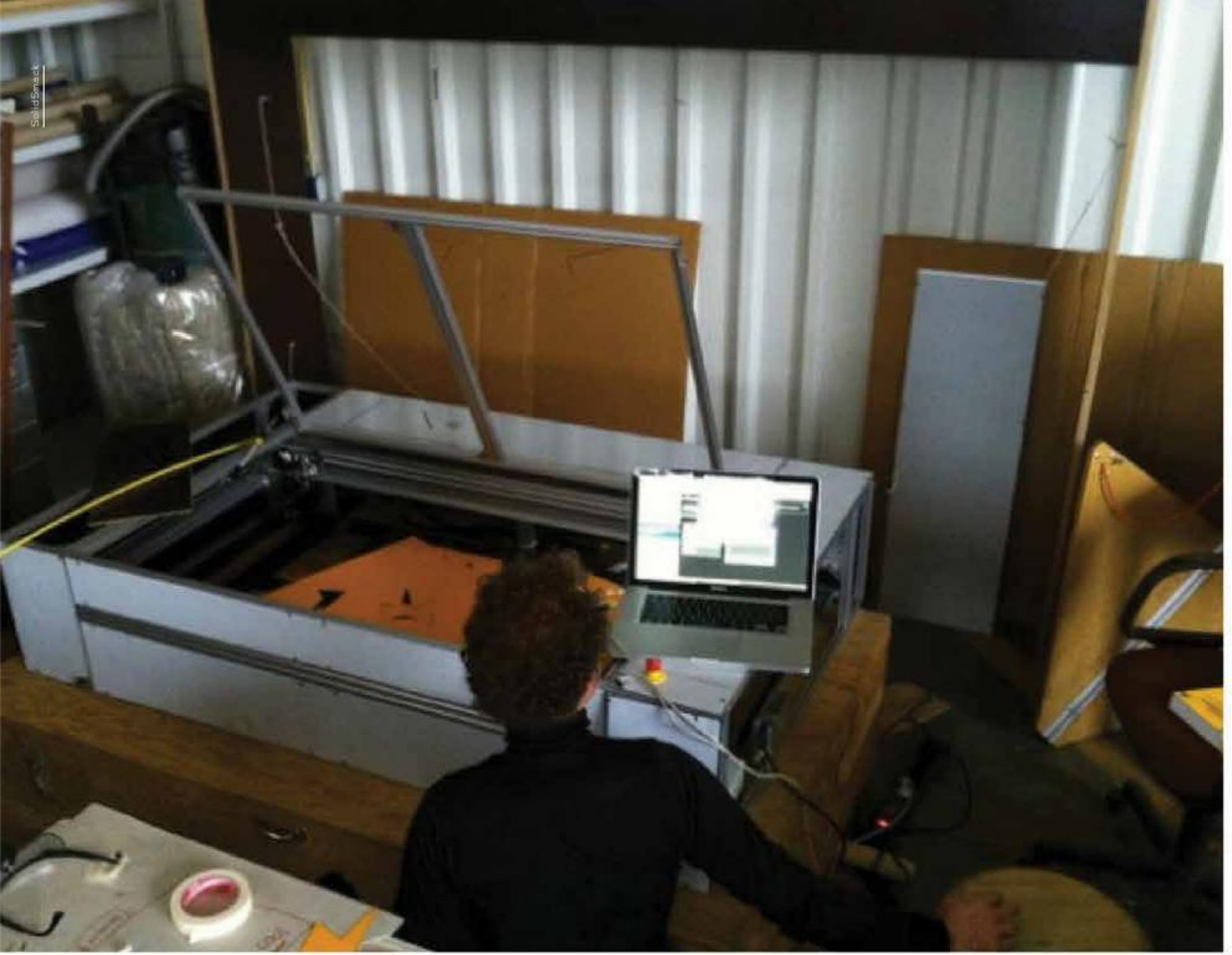
Adhokrasi/Adhocracy

..., NASA engineer [Eric Stackpole](#) hiked to a spot in Trinity, California's rough Bigfoot country. Nestled at the base of a rock, peppered by red and purple wildflowers, is Hall City Cave. In the winter the cave is infested with large spiders, but is mostly clear-round. Locals whisper the cave's deep pools hold a cache of treasure, but Mr. Stackpole isn't here to look for treasure.

Under his arm, what might appear to be a clunky toy blue submersible about the size of a lunchbox. The machine is the latest prototype OpenROV—an open-source, remotely operated vehicle that could be used to explore in 3D using software from Autodesk and collect water in real-time for a diver to go.

change the future of ocean exploration.

For now, it is exploring caves because it can only go down 100 meters. But it holds promise because it is cheap, links to a laptop, and is available to a



Lasersaur

Şu anda beta aşamasında olan Lasersaur, tamamen açık kaynaklı bir lazer kesici olarak dünya çapındaki üreticilerin hayal ettikleri ürün olabilir.

Currently in beta phase, the Lasersaur may be the ultimate dream for makers everywhere—a fully open source laser cutter.





015

Stratigraphic Manufactory
Unfold

Istanbul, TUR

2012-

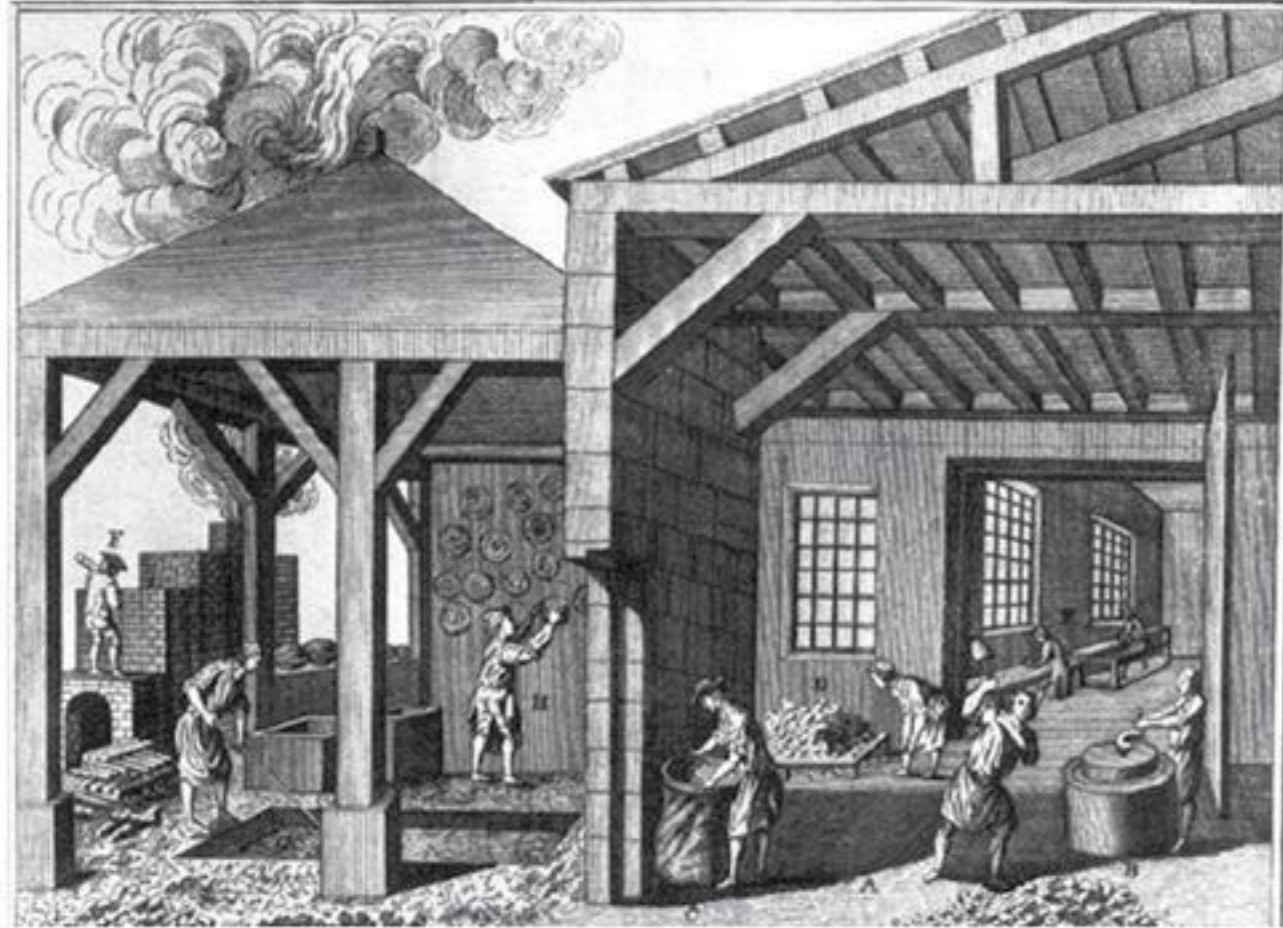
STRATIGRAPHIC MANUFACTURY

Project Title.

We settled here on *Stratigraphic Manufactory* as the title for the project instead of *Stratigraphic Factory* that was the work title. Its a small difference but for us embeds a lot of meaning. Its a kind of old fashioned word for factory that predates modern industry and comes from the latin *manus* - hand and *facere* -making. It's used more frequently in dutch, german and french and typically for very old manufacturing companies in more traditional craft fields like textile, ceramics, etc. We especially like amplifying the hand in contrast with the machine.

fig. 1

porcelain manufactory



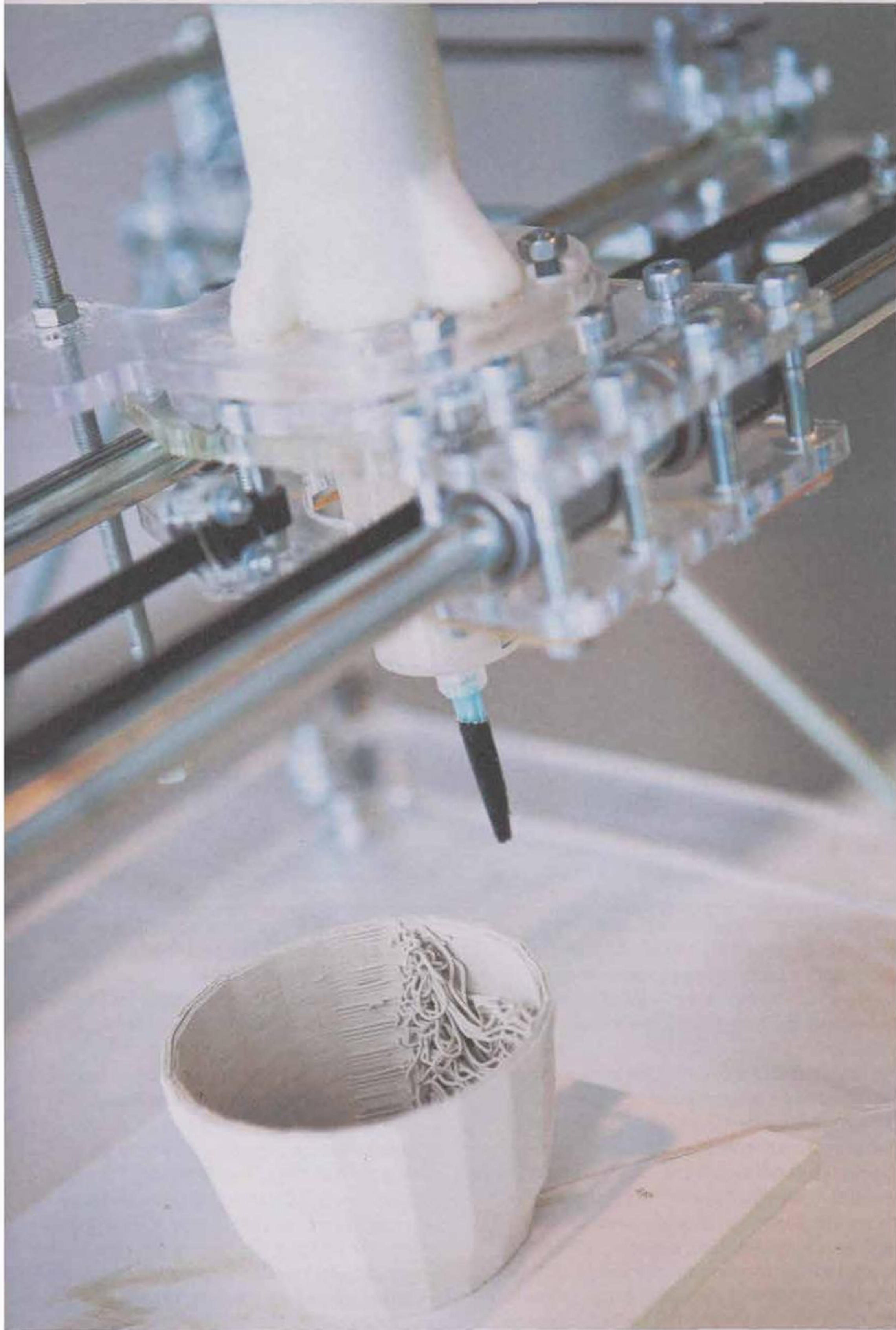
Seramik, bin yıllık tecrübenin bilgisi üzerine inşa edilmiş, çok uzman ustaların alanı olmuştur. Unfold, çalışmalarında, yeteneğe dayalı el sanatları ile bilgisayarlaşmış kesinlik arasındaki gerilimi sürekli olarak araştırmışlardır. İlk müdahaleleri olan L'Artisan Électronique'de, dönen bir geminin dijital bir modelinin üzerinde bir kişinin elinin manipülasyonlarını taramaya yarayan sanal bir çömlekçi çarkı yapmışlardı; bunun sonuçları, yumuşak kilin çökmesi için bir delikle değiştirilmiş açık kaynaklı bir üç boyutlu yazıcısı kullanarak basıldı. Bu tek makine üzerinden tekniği rafine ettiler ve projenin ölçeğini genişlettiler. En son girişimleri olan *Stratigraphic Manufactory*, küçük ölçekli üreticileri, programcılar ve üç boyutlu modelcileriyle birbirine bağlayan dağılım, küresel bir ağıdır. Unfold, teknik yenilikleri paylaşmak ve bienal boyunca üç boyutlu baskılı seramiklerin tasarlanacağı, üretileceği ve satılacağı bir imalat tesisini İstanbul'da kurmak için yerel ustalarla işbirliği yapıyor.

Ceramics has long been the domain of specialized craftsmen who build upon millennia of experience. In their work, Unfold explore the tension between skilled handcraft and computerized precision. In their first intervention, L'Artisan Électronique, they made a virtual potter's wheel to scan the manipulations of a person's hand on a digital model of a rotating vessel; the results were printed using an open-source 3D printer modified with a nozzle to deposit soft clay. From this initial prototype, they have refined the technique and expanded the scale of the project. *Stratigraphic Manufactory*, their most recent venture, is a distributed global network connecting small-scale producers with programmers and 3D modelers. Unfold is collaborating with local craftsmen to share their technical innovation and set up a manufacturing site in Istanbul, where 3D-printed ceramics will be designed, produced, and sold throughout the Biennial.

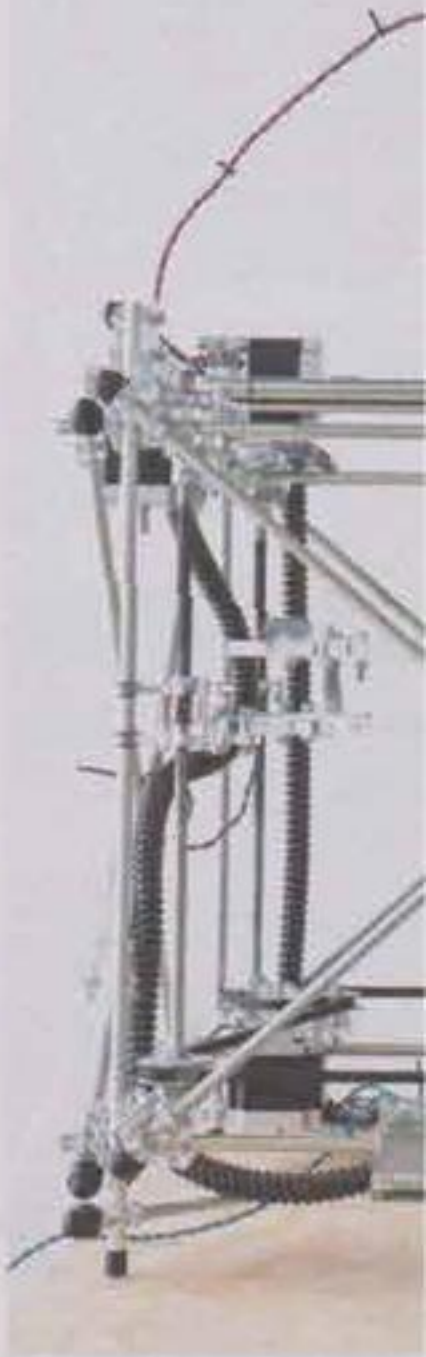
Stratigraphic Manufactory as a space we saw in Galata the moment by local

at this was part of our as a space vs the work ally embedded in the another setup and it's can use some of the grate in what we have

we saw in Galata, both ops. In the front there. **In front we want to al files to and where** (), BELGIUM (Unfold) Cranbrook US couldn't ve sent each facility 7 materials and colours, te the digital designs



THE 3D CLAY PRINTER AND TIM KNAPEN.



'Rapid-prototyping machines have a performative quality'

ILS HUYGENS

LAWRENCE MALSTAF'S *NEVEL* AND THE OBSERVER IS ALSO T



plastering technique shown in the sequence into a mesmerizing, sweeping motion. The visitor is invited to reconstruct the process from the debris left behind.

'Rapid-prototyping machines have a performative quality,' says Huygens, explaining the inclusion of David Bowen's *Growth Modelling Device* and Front's *Sketch Furniture*. *L'Artisan*

The domestic noises emitted by Laurent Liefoghe's *Machine for Living*, another work commissioned for the exhibition, suggest an ordinary home, but a walk through the installation reveals a chillingly empty haunted house. Equally alienating and intense is Lawrence Malstaf's *Nevel*, which features walls whose movement is triggered by the visitor's

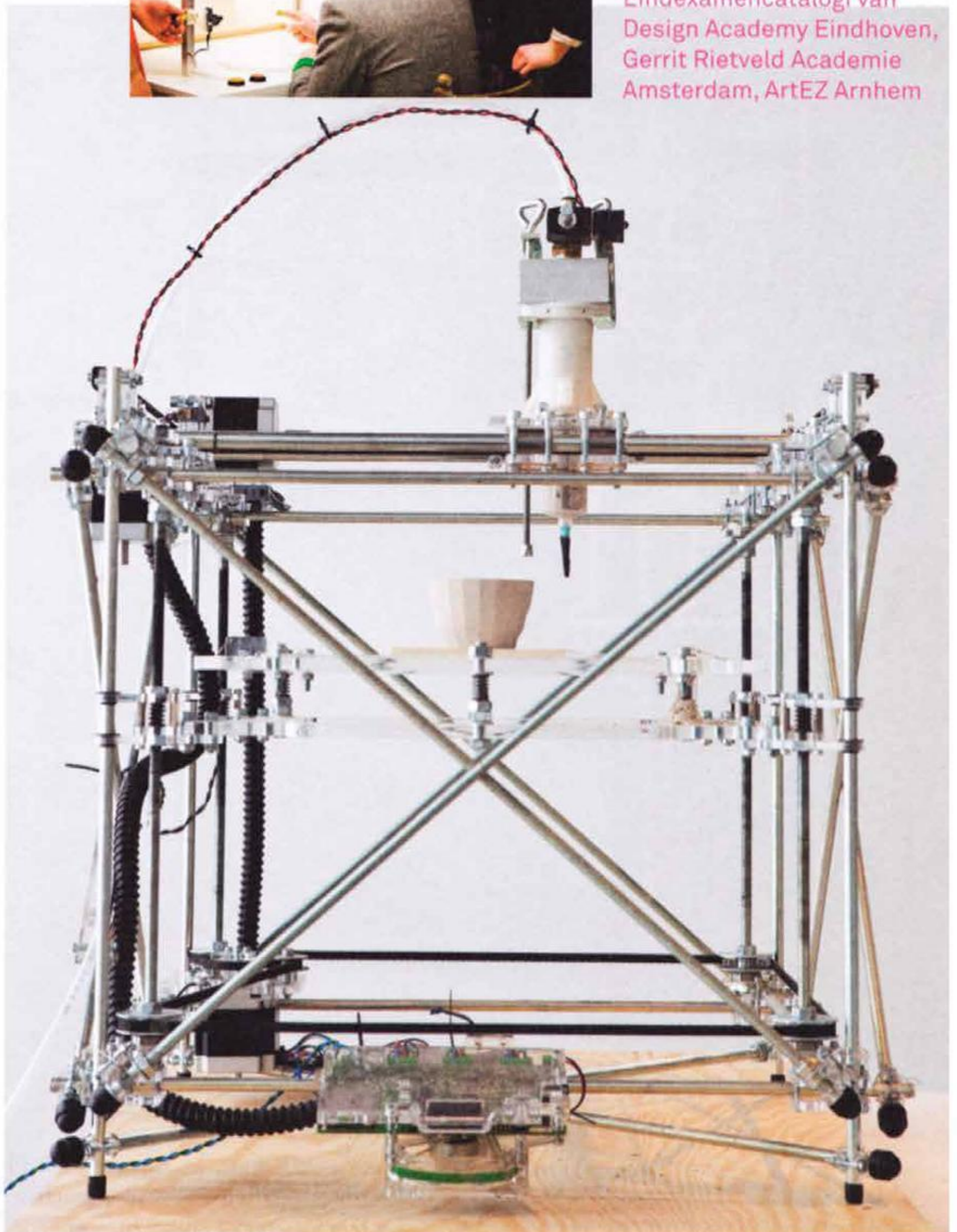
'There's an end product that is not always be high-tech. It is a testimony to a process of action leads to the final product. The words suggest that the machine are not just about the process, but about autonomous

t alles?
 and van de
 rfecties van
 wereld van
 et. Toch valt
 ontkennen.
 e ontwer-
 socioloog
 n een her-
 lijke vak voor
 le huidige
 richt op ge-
 eidsrelaties.
 nadrukt de
 ogenaamde
 tevens te
 et resultaat is
 an velen. In
 de aandacht
 roducten
 ise van de
 eeft uiteraard
 eld de relatie
 edrijven
 ieën, voor
 ijkheden om
 ueren en
 a te voorko-
 aardering
 echnieken
 noodzaak,
 edendaags
 wat wel
 glocaliteit.
 ontwikke-
 an, opdat
 een innige
 ngen. ♦

igncritica en
 regelmatig
 design en
 den aan de



6 november 2010
 Richard Sennett, *The Craftsman*, 2008
 Maartje Hoogsteijns,
Artefact Mens, 2008
 Bruno Latour, *Can We Get
 Our Materialism Back, Please*
 2006
 Henk Oosterling, *Radicale
 Middelmatigheid*, 2000
 Eindexamencatalogi van
 Design Academy Eindhoven,
 Gerrit Rietveld Academie
 Amsterdam, ArtEZ Arnhem



dom

016

Çokluörgü / Multithread
Kram/Weisshaar

Munich, DEU
Stockholm, SWE

2012

957 • April 2012 / **Clemens Weisshaar** and **Reed Kram** on wh
embraces Chinese history / **Kickstarter**, the company changing
Salone del Mobile 2012 / Home-for-All: post-tsunami dwelling
Ghana, **Carsten Höller** and **Marcel Odenbach** build a seafront r

158/159

Adhokrasi/Adhocracy



€ 22.70 / B € 18.20 / Canton Ticino CHF 28.00
H CHF 34.00 / D € 23.00 / E € 19.95 / F € 16.00
R € 18.00 / I € 10.00 / L € 16.00 / J ¥ 3,780 (inc. tax)
L € 16.50 / P € 17.00 / UK £ 16.50 / USA \$ 33.95

Poste Italiane S.p.A. Spedizione in Abbonamento Postale
L. 353/2003 (conv. in Legge 27/02/2004 n. 46).

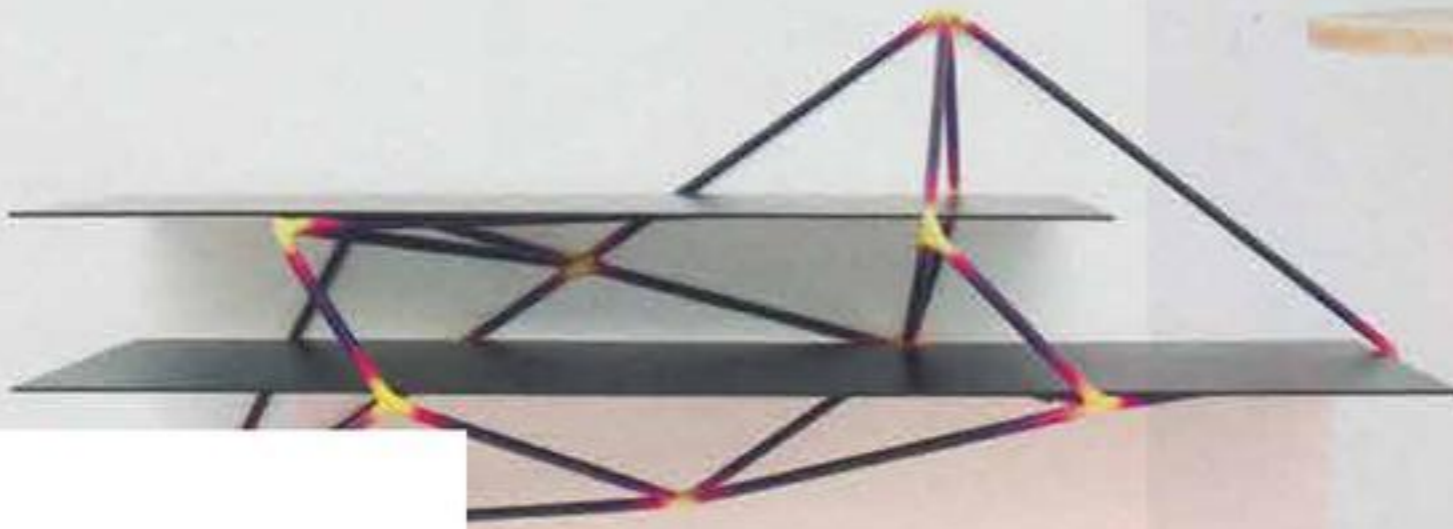
Birçok tasarımcı gizli yapısal güçlere, pragmatik bir çözüm ya da şans faktörü olarak yaklaşır ve yarattığı mobilyanın estetik formu üzerinde mutlak bir kontrole sahip olmayı tercih eder. Clemens Weisshaar ve Reed Kram, meseleye başka bir açıdan yaklaşıyor. Tasarımcılar çalışmalarını bir "baskı güdümlü yapılar" paradigması çerçevesinde yürütüyor. Tasarım objesi, basit yatay bir yüzey olarak tanımlanıyor ve ince çubuklardan örülmüş bir ağ tarafından destekleniyor. Kram ve Weisshaar özel bir yazılım kullanarak malzeme üzerindeki baskı ve gerilimi analiz ediyor. Her birleşim yerindeki baskı ve biçim, gerçek zamanlı olarak algoritmik biçimde kalibre ediliyor ve bileşenler daha sonra üç boyutlu yazıcıya gönderiliyor. Dolayısıyla, bitmiş obje önceden düşünülmüş tasarım formu ve tasarımda öngörülmemiş fiziksel olgu arasındaki bir uzlaşma niteliği gösteriyor.

Most designers exercise absolute control over the aesthetics of a piece of furniture, treating the unseen structural forces as a matter of pragmatic resolution or even chance. Clemens Weisshaar and Reed Kram, on the other hand, approach the issue from another direction. They work within a paradigm of "force-driven structures," one in which the object begins from a simple definition of a horizontal surface supported by a web of thin bars. Using custom-built software, Kram and Weisshaar analyze the stresses and strains on the material, calibrating the strength and design of each joint algorithmically in realtime, and then output the components to a 3D printer. The final object is thus a negotiation between a preconceived design form and an unscripted physical phenomenon.



GET PERSONAL

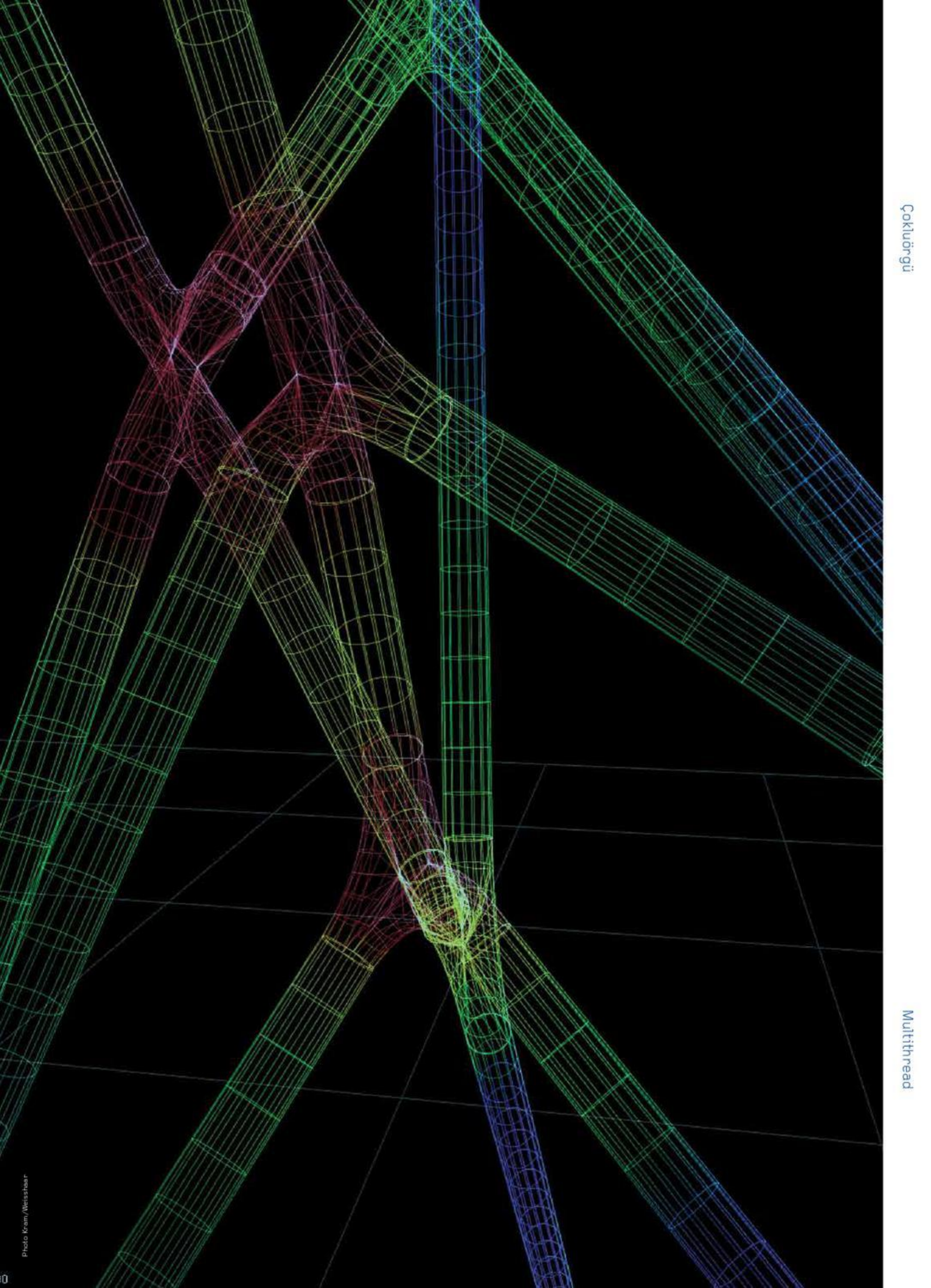
Mass production is reserved for a few powerhouses. The vast majority of design manufacturers mix carpentry with industry to produce small batches. So why not customize from scratch? Quite a few young designers showed that furniture, paper and textile can be machine-made to measure.



—
Toptan üretim sadece birkaç güç merkezinin elinde. Tasarım üreticilerinin çoğu küçük miktarlarda üretmek için marangozlukla endüstriyi birbirine karıştırır. Öyleyse neden baştan itibaren isteğe özel şeyler oluşturmayalım? Oldukça az sayıda birkaç genç tasarımcı, mobilyanın, kağıdın ve tekstilin makine tarafından ölçüye uygun yapılabileceğini gösterdiler.

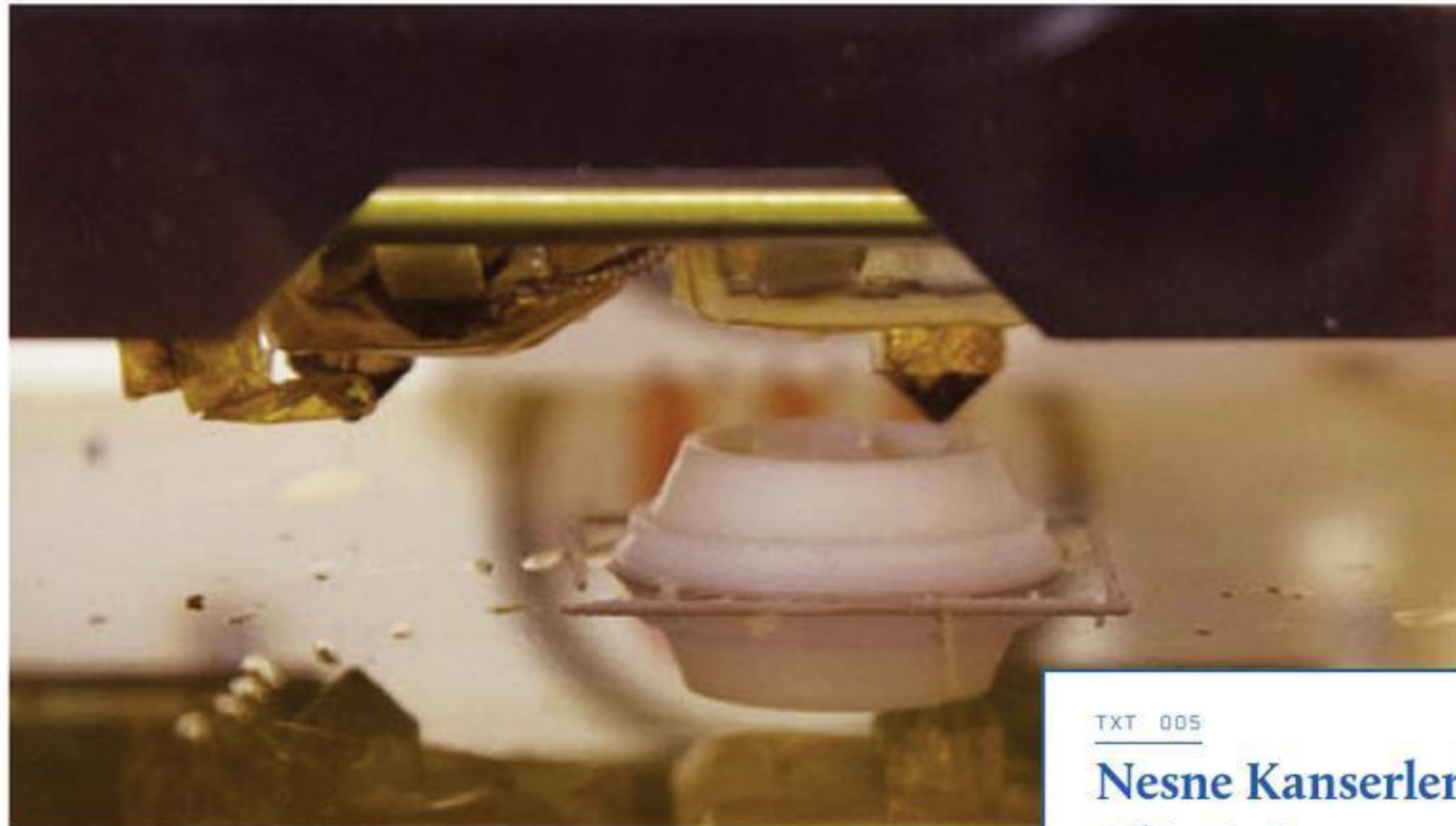
For Nilufar Gallery, Weisshaar and Kram designed Multithread, a collection of 'force-driven' furniture created using custom software developed by the designers themselves. kramweisshaar.com





OBJECT CANCERS

There was a lot of talk last week about the emergence of "**physibles**," or downloadable data sets hosted on the **Pirate Bay** that would allow (potentially copyrighted) objects to be reproduced at home by 3D printers. The idea is that we won't just share music files or movie torrents, but actual physical objects; I could thus print an IKEA table or a **Quistgaard peppermill** at home, without ever purchasing an original object.



[Image: A printer known as the **Replicator**].

Bruce Sterling wrote about just such a scenario in his 2008 novel *Replika* that a new "poetry of commerce" would arise in the form of infinite, unregulated surrogate objects churned out by desktop factories.

TXT 005

TUR → say 353

Nesne Kanserleri / Object Cancers Geoff Manaugh

BLDGBLOG

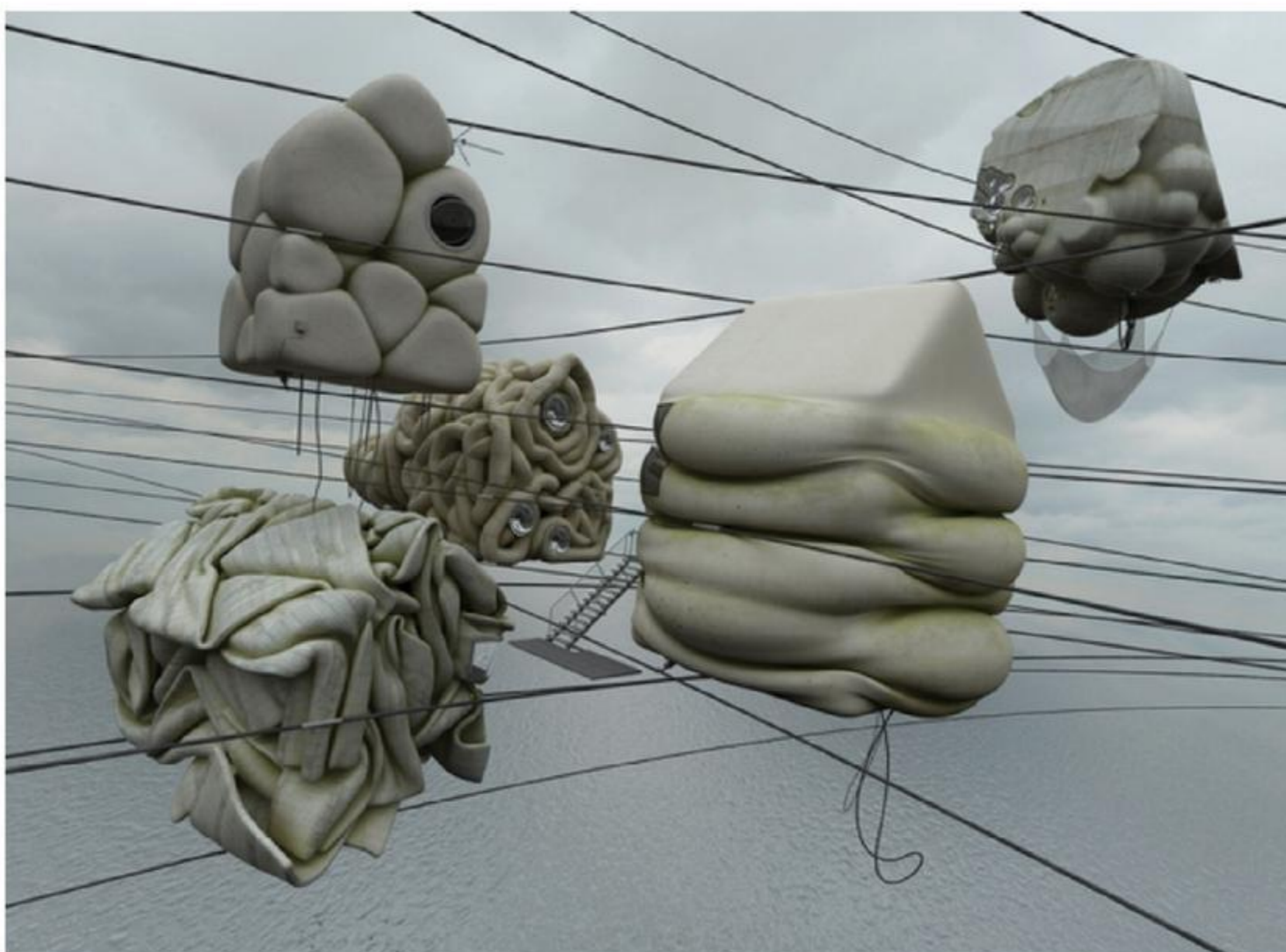
05/02/2012

Among many other things about this story, what caught my attention was the specific detail that you could scan any object you happen to have on hand; you could then upload that dataset to a kind of eBay of physibles; and, finally, someone on the other side of the earth—or sitting right next to you—could print out their own "pirate" version. As *New Scientist* writes, however, we might soon see a corporate response in the form of what could be called *physible rights management*—based on, even repeating, certain aspects of the misguided digital rights management (DRM) policies associated with MP3s. This would mean, for instance, "placing a marker on objects that a 3D scanner could detect and which would stop it operating" (though such marks, the article quickly points out, can simply be covered over with tape or otherwise occluded); in fact, we read, a similar such system is "already used to **prevent banknotes from being photocopied**." The article then mentions other forms of watermarks and "marking algorithms," detectable only by machines, that could be inscribed onto object surfaces, like invisible hieroglyphs of protection, so as to interfere with those objects' being scanned.

The corporate response to the **robot-readable world**, mentioned earlier, is thus a kind of *robot-blocking world*.

In any case, what seems more provocative here, on the level of design, would be to appropriate this protective stance and reuse it in the design of future objects, but emphasizing the other end: to allow for the scanning of any object designed or manufactured, but to insert, in the form of watermarks, small glitches that would only become visible upon reprinting.

We could call these *object cancers*: bulbous, oddly textured, and other dramatically misshapen errors that only appear in 3D-reprinted objects. Chairs with tumors, mutant silverware, misbegotten watches—as if the offspring of industrial reproducibility is a molten world of Dalí-like surrealism.



[Image: *Misprinted objects* by Zeitguised and Matt Frodsham].

Put another way, the inadvertent side-effect of the attempted corporate control over objects would be an artistic *potlatch* of object errors: *object cancers* deliberately reprinted, shared, and collected for their monstrous and unexpected originality.

POSTED SUNDAY, FEBRUARY 05, 2012 • 9 COMMENT(S)

COMMENTS ARE MODERATED FOR SPAM ONLY.



017

Kendi Kendinin Hediyesi Ol / Be Your Own Souvenir

blablabLAB

Barcelona, ESP

2011

Siggraph'ta 2004'teki açılış konuşmasında, Bruce Sterling "spimes" fikrini—dijital ve fiziksel belirtileri arasında ayrılmaz bir bağ ve bağlantılı geçmişleriyle "kesin olarak uzay ve zamanda bulunan" nesneleri geliştirdi. Her ne kadar bu bir yenilik olarak sınıflandırılabilir de, Kendi Kendinin Hediyesi Ol, sanal veriler, maddi ifade ve yeni üretim teknikleriyle kurulan belirsiz oyundur. Kendi hediyelik eşyalarını yapmak için, katılımcılar bir platformun üzerinde poz verirken, vücutları Kinect sensörleri tarafından taranır ve birkaç dakika içinde kendi üç boyutlu baskılı modellerini alabilirler. Çeviri süreci tuhaf bir yapay madde üretir: o an en dayanıklı malzeme tekrarı iken, aynı zamanda onun ifadesinin en az "gerçek" biçimidir.

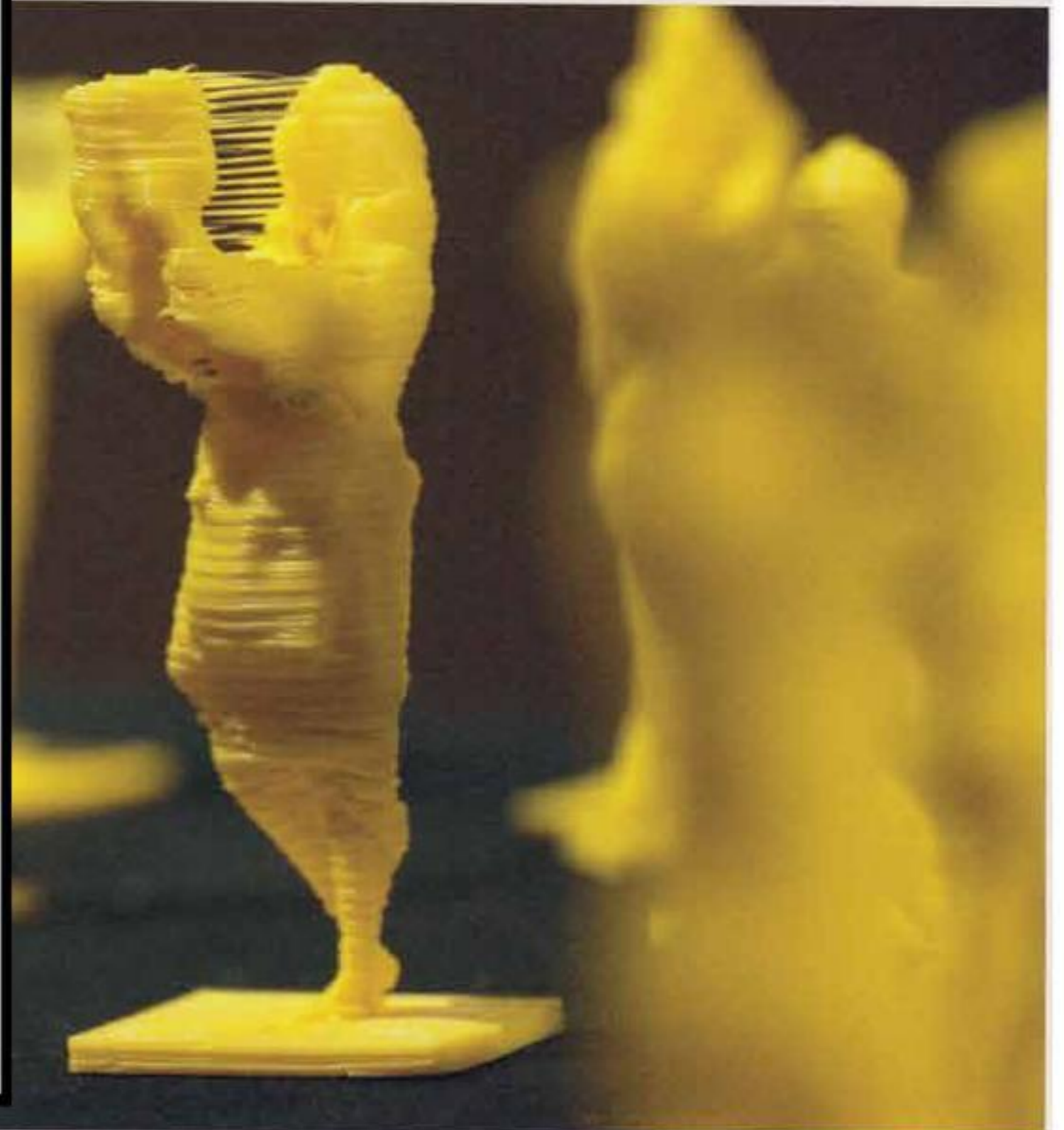
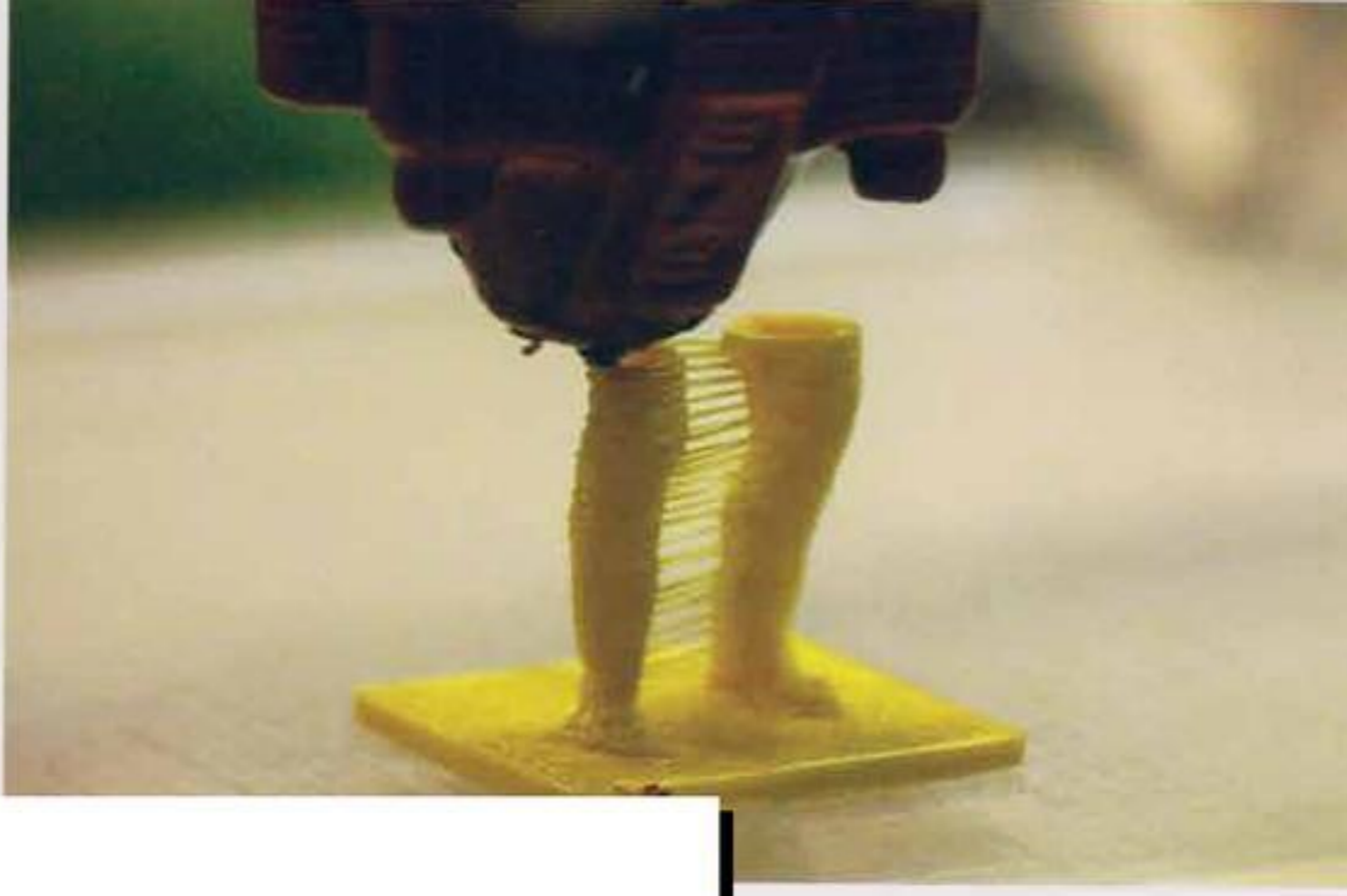
In his keynote speech at Siggraph 2004, Bruce Sterling advanced the idea of "spimes"—objects that are "precisely located in space and time," with associated histories and an inseparable link between their digital and physical manifestations. Although it might be classified as a novelty, Be Your Own Souvenir represents a pseudo-spime in its ambiguous play with virtual data and material expression. To make their own souvenirs, participants pose on a platform while their body is scanned by Kinect sensors, and within a matter of minutes they can collect 3D-printed models of themselves. The process of translation produces a curious artefact: while it is the most durable material iteration of the moment, it is also the least "real" format for its expression.

Earlier this year, visitors to La Rambla in Barcelona had a chance to become their own souvenir. As the participant stood on a tiny podium, a 360-degree 'point cloud' of their pose was captured by three Kinects. This data was sent to a RepRap 3D printer, from which a miniature figurine was output – all in about fifteen minutes.

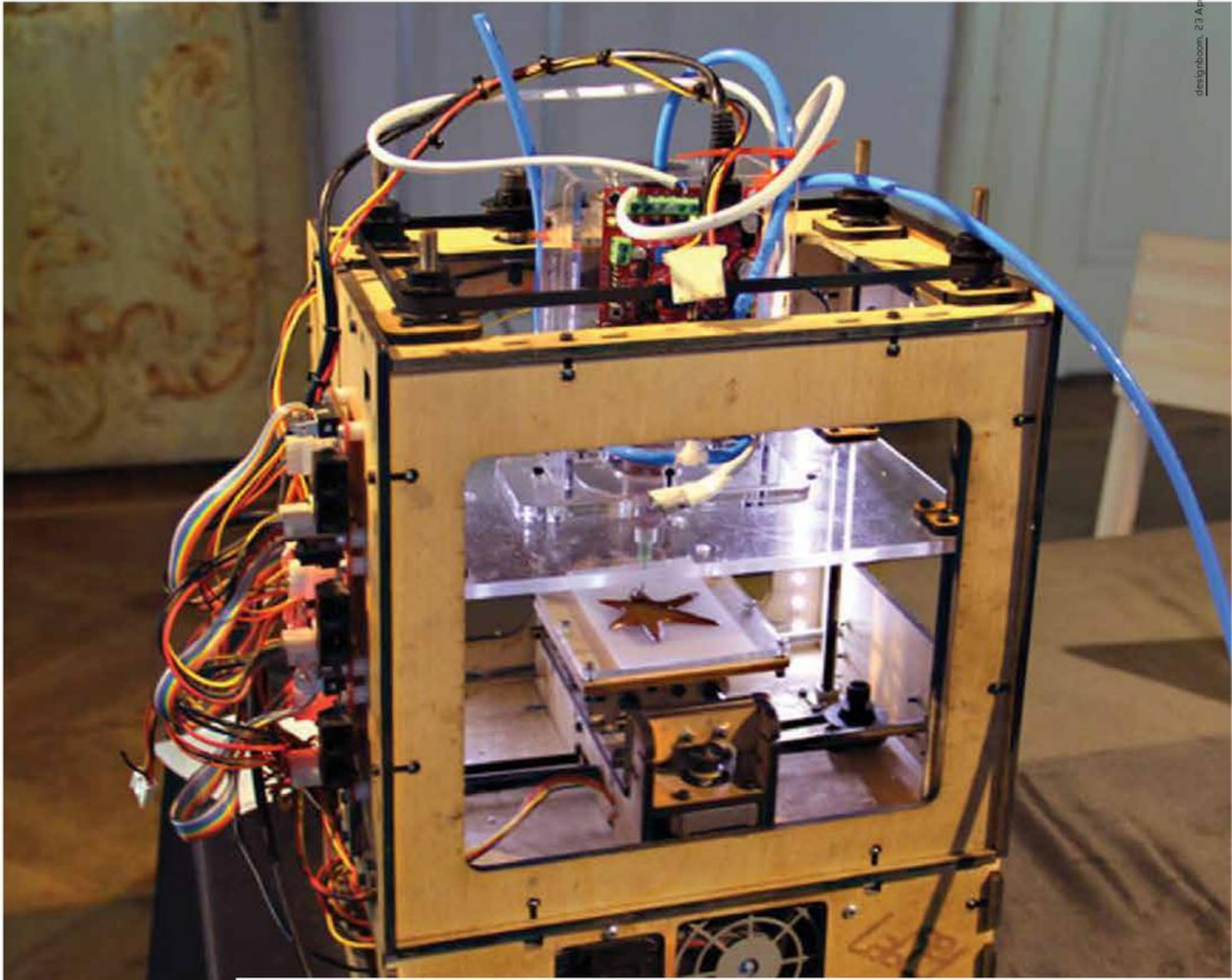
Developed by tongue-twistingly titled studio BlablabLAB (Raul Nieves, Jordi Bari and Gerard Rubio), the project was selected in an art-technology-communication contest organised by Arts Santa Mònica, the youth bureau ACJ and the Barcelona public transport service, TMB.

There is definitely a certain charm to the crude, bright yellow, low-res

aesthetic of the figurines – but the real magic is in the immediacy by which the physical turns to digital, then back to physical. In the eyes of the BlablabLAB co-founders, this kind of production offers a 'true revolution': '3D printing could connect the "open" concept, for a long time present in software development, with the hardware sphere, the physical world.' @



'Be Your Own Souvenir' by BlablabLAB, Barcelona (2011). Participants stood on a small podium while three Kinects captured a 3D map of their pose. This data was then sent to a 3D printer, which produced a plastic statuette within fifteen minutes. By BlablabLAB (Raul Nieves, Jordi Bari and Gerard Rubio). See also picture on page 75. Photo: Francesc Rubio.



018

Sokak Yiyeceği Yazıcısı / Street Food Printing

José Ramon Tramoyeres,
Paco Morales, Luis Fraguada,
Deniz Manisalı

GGLab and deniz manisali

Istanbul, TUR

2012

José ramon tramoyeres
technology to gastro
I during milan design

ed with the IAAC (inst
realm of food design.

printer is a new instrur
of the industrial take c
le maintaining the same emergency.

2012'de, Milano'daki Salone del Mobile'de, Palazzo Clerici'nin barok yemek salonunda, José Ramon Tramoyeres ve Deniz Manisalı yiyecek yazıcısı makinelerini takdim etti: Sıradan plastik yerine çikolata ya da peynirle çalışmak üzere modifiye edilmiş bir Makerbot üç boyutlu yazıcı. Bu projeye tasarımcılar, üretim teknolojisi, mimarlık ve avant-garde mutfak arasında ortak bir buluşma noktası keşfettiler. İstanbul'da bu makine, hareketlilik kazanıyor ve çok daha fazla insana ulaşıyor: Yazıcı, bir el arabası içinde İstanbul sokaklarını dolaşıyor, yoldan geçenleri, özel bir arayüz sayesinde kendi tasarımlarını yaratmaya davet ediyor. Bu tasarımlar ve etkileşimler kataloglanarak eş zamanlı olarak Bienal'de sergileniyor ve ardından Bocairente ile, İspanya, Valensiya'da bulunan proje ortağı şef Paco Morales'in restoranıyla, paylaşılıyor. Sokak Yiyeceği Yazıcısı, halkı yemek tasarımıyla buluştururken, aynı zamanda dijital ve analog malzemelerle yapılan deneysel bir çalışma niteliğine sahip.

the data and food convergence, José ramon tramoyeres sees a future where restaurants scan visitors' taste-buds



Since 2011, architects José Ramon Tramoyeres and Deniz Manisalı have experimented with the application of 3D printing technology to avant-garde cuisine, using a Makerbot 3D printer customized to deposit chocolate or cheese rather than the typical plastic. This project constituted a common meeting point between the fields of manufacturing technology, architecture, and food design. In Istanbul, their ongoing food-printing laboratory is mobilized: the printer travels around the streets of Istanbul aboard a cart, inviting passersby to create their own designs via a customized interface. At the same time, these designs and interactions are catalogued and displayed in real-time at the Biennial, and later distributed to Bocairente, the restaurant of project collaborator and chef Paco Morales in Valencia, Spain. Street Food Printing encompasses crowd-sourcing, food design, and experimentation with digital and analogue materials.

Doğaçlama Makinesi / Improvisation Machine

Annika Frye

Frankfurt, DEU

2012

İlk elden kaynaklarla, belirli bir bağlamda, anında özel ihtiyaçları karşılayan farklı alanlardaki spontan eylemleri araştıran "Adhocism", kavramını ilk kez Charles Jencks ve Nathan Silver 1970'lerde ortaya atmıştı. 40 yıl sonra, Annika Frye, bir üretim süreci formüle etmek amacıyla terimi yeniden gündeme getirdi. Doğaçlama Makinesi, doğaçlamayı seri üretime katmak için tasarlanan bir dönen kalıp makinesidir. Bir matkap tarafından desteklenen dönme bir kalıp üretmek için standart öğeler kullanarak, bir mobilya olarak tasarlanmıştır. Bu araç, Frye'ın "seramik" objeleri sabit bir kalıp olmadan (polimer bir harç kullanarak) yapmasını sağlar, dolayısıyla seramik alanını alışılmadık bir özgürlük ve yakınlıkla besler.

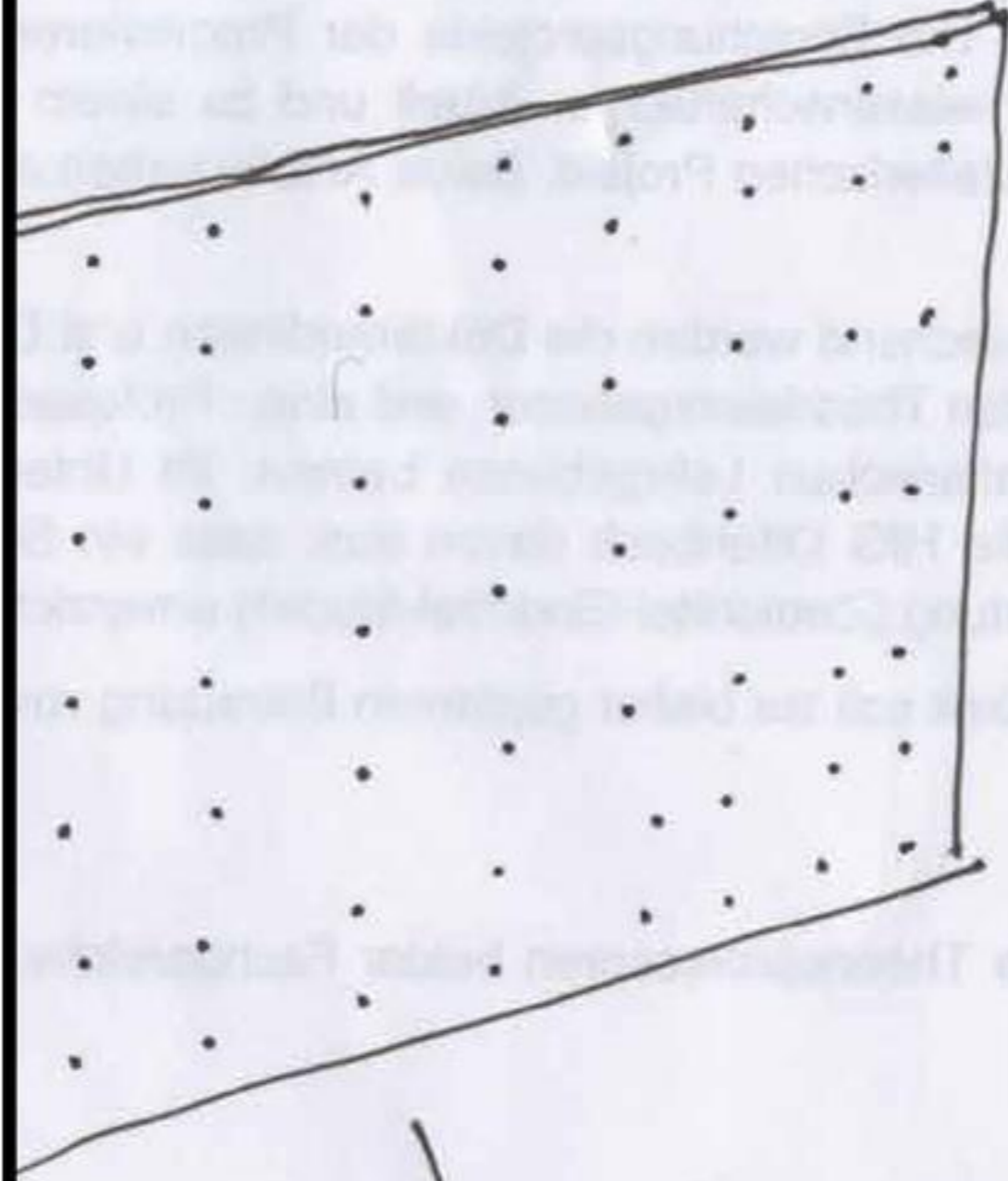
The concept of "Adhocism" was first proposed by Charles Jencks and Nathan Silver in the 1970s, exploring spontaneous actions in diverse fields that fulfilled specific needs on- the-spot, in a given context, with the resources at hand. 40 years later, Annika Frye has revived the term to describe the Improvisation Machine, a rotational moulding machine designed to incorporate the moment of improvisation into a process of serial production. The Improvisation Machine was designed as a piece of furniture, using standardized elements to achieve a casting process powered by a drill. This tool enables Frye to make "ceramic" objects (using a polymer plaster) without a fixed mold, thus infusing the field of ceramics with an unusual spontaneity and immediacy.

MASCHINENDESIGN:

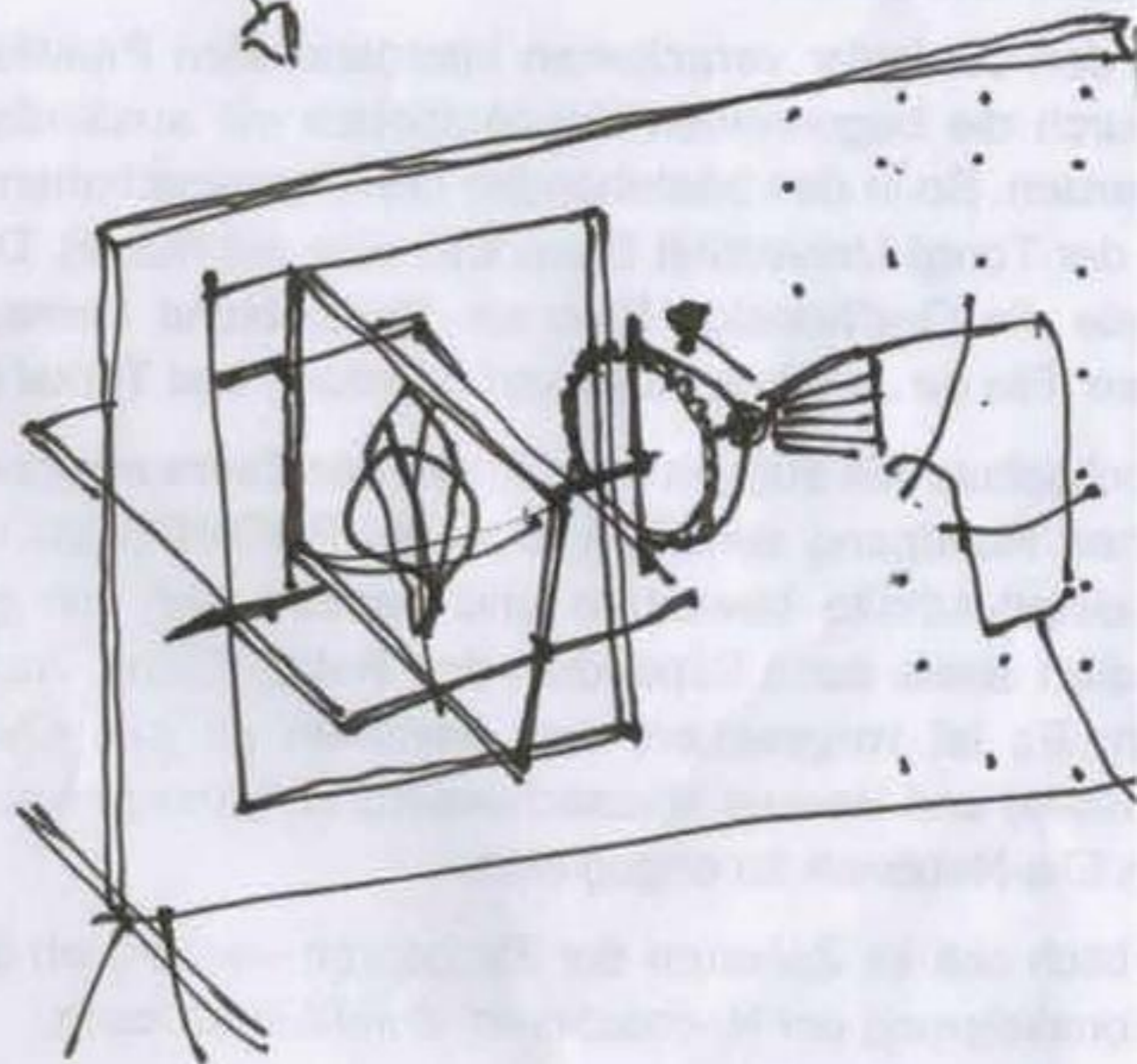
LOCHPLATTE

AUS

BASIS



VERTIKAL







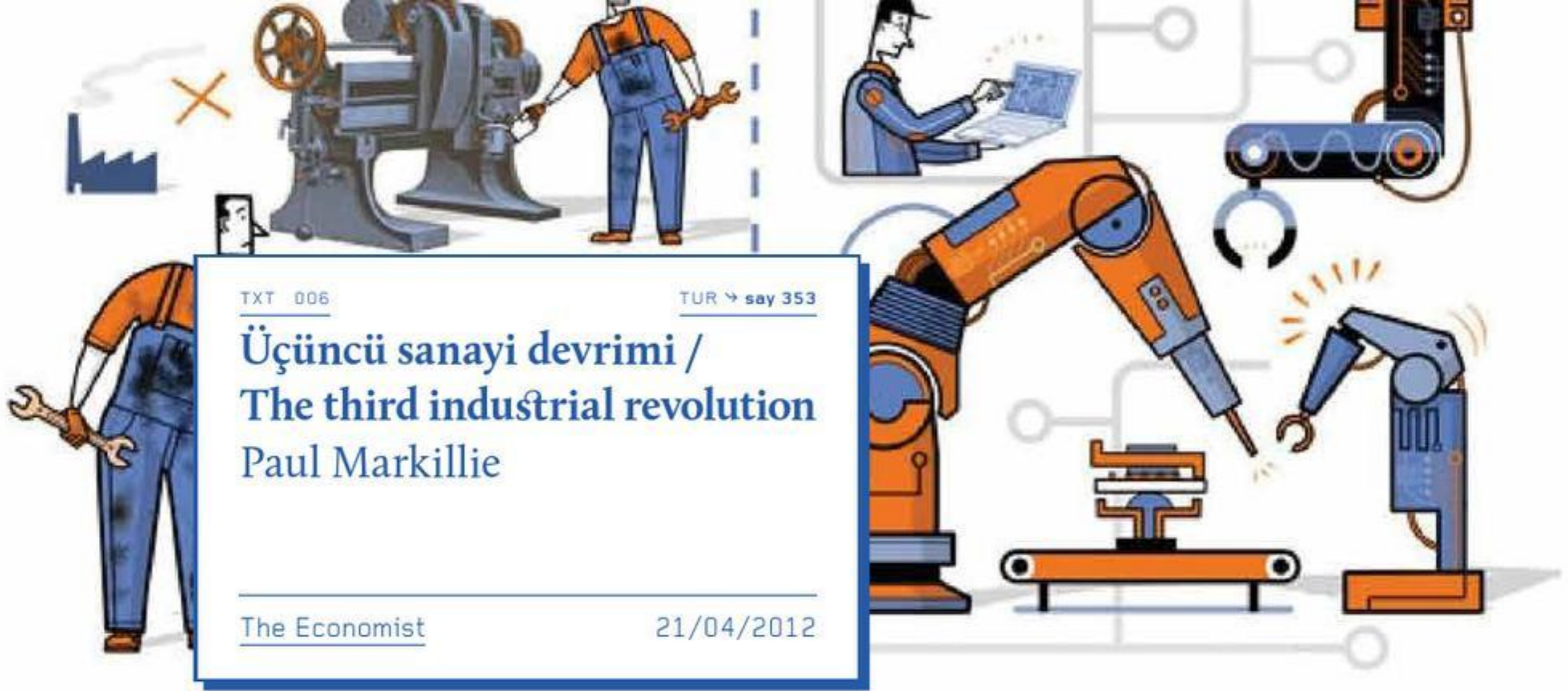
The Economist

The third industrial revolution

A 16-PAGE SPECIAL REPORT

Roni...
Argentina...
The science...
America's bage...

Economist.com



TXT 006

TUR → say 353

Üçüncü sanayi devrimi / The third industrial revolution

Paul Markillie

The Economist

21/04/2012

Everything in the factories of the future will be run by smarter software. Digitisation in manufacturing will have a disruptive effect every bit as big as in other industries that have gone digital, such as office equipment, telecoms, photography, music, publishing and films. And the effects will not be confined to large manufacturers; indeed, they will need to watch out because much of what is coming will empower small and medium-sized firms and individual entrepreneurs. Launching novel products will become easier and cheaper. Communities offering 3D printing and other production services that are a bit like Facebook are already forming online—a new phenomenon which might be called social manufacturing.

The consequences of all these changes, this report will argue, amount to a third industrial revolution. The first began in Britain in the late 18th century with the mechanisation of the textile industry. In the following decades the use of machines to make things, instead of crafting them by hand, spread around the world. The second industrial revolution began in America in the early 20th century with the assembly line, which ushered in the era of mass production.

As manufacturing goes digital, a third great change is now gathering pace. It will allow things to be made economically in much smaller numbers, more flexibly and with a much lower input of labour, thanks to new materials, completely new processes such as 3D printing, easy-to-use robots and new collaborative manufacturing services available online. The wheel is almost coming full circle, turning away from mass manufacturing and towards much more individualised production. And that in turn could bring some of the jobs back to rich countries that long ago lost them to the emerging world.

from the print edition | Special report

[E Recommend](#) 403 [f Like](#) 2.7k [t Tweet](#) 1,328 [reddit](#) [in Share](#) 36 [+1](#) 224

[View all comments \(42\)](#)

Pentagon Pushes Crowdsourced Manufacturing

By STEVE LOHR

172/173

FACEBOOK

TWITTER

GOOGLE+

E-MAIL

SHARE

PRINT

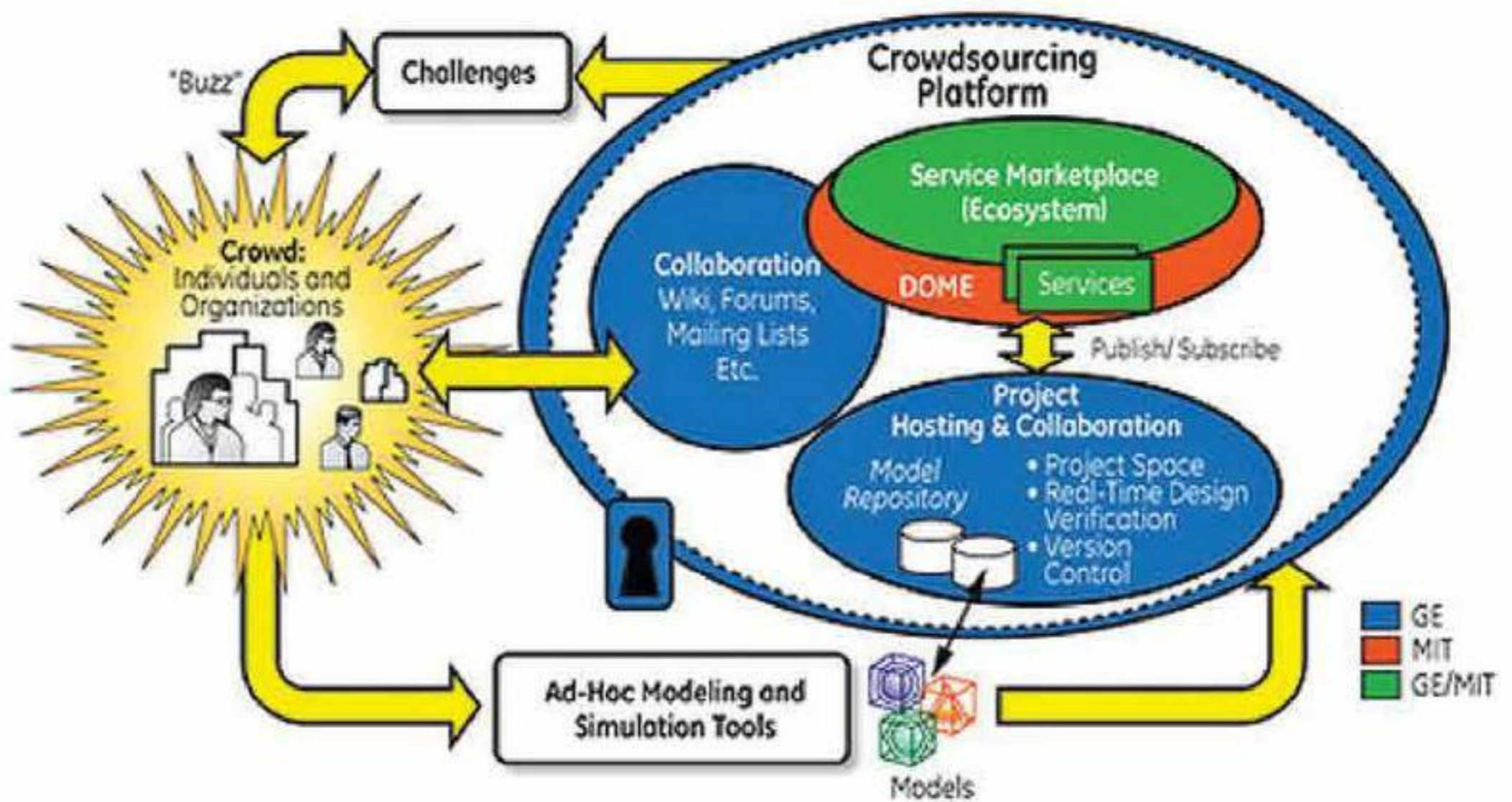
Designing and building things for the United States military is a notoriously slow-moving and costly endeavor. The time from idea to manufacturing for a new armored personnel carrier or a tank is typically 10 to 20 years.

The Defense Advanced Research Projects Agency wants to change that, and drastically so. It seeks to cut the design-to-production cycle to two to four years.

So how are they going to do it? Crowdsourcing and prize contests are crucial ingredients in the speed-up recipe.

The crowdsourcing effort will rely on a software initiative, called Vehicleforge.mil, which will be a Web portal for gathering, sharing and testing ideas.

Revolutionizing Product Design And Manufacturing Of Complex Systems With An Online Platform That Brings Together A Global Community Of Experts



G.E. Research

Darpa, a government-sponsored research program, has enlisted scientists from the Georgia Tech Research Institute, Vanderbilt University, University of Pennsylvania, and a team from the Massachusetts Institute of Technology and General Electric. The work is getting under way in earnest now, with the first of three prize challenges scheduled for next year.

G.E.'s research arm announced its collaboration with M.I.T. on Thursday. Earlier in the week, researchers from the company M.I.T. and the Pentagon

Adhokrasi/Adhocracy

agency, Darpa, discussed the project and its potential significance for the military and beyond.

The near-term target, they said, is to collaborate on a design for an amphibious vehicle for the Marines. The first contest, with a \$1 million prize, is planned for early next year. It involves mobility and drive-train subsystems for the vehicle. Next, about six months later, will be the design for the chassis and other subsystems, a contest that will carry another \$1 million prize.

In 2014, there will be a \$2 million prize for the best design for an entire vehicle. Individuals, small teams and businesses and major defense contractors are welcome to compete and contribute, said Lt. Col. Nathan Wiedenman, a Darpa program manager. The goal, he said, is to “democratize the design process.”

At G.E., the view extends well beyond military vehicles. “changing the paradigm so you can rapidly design and systems of all kinds,” said Joseph Salvo, manager of the technologies lab at G.E. Research. If successful, the app will have a big impact on G.E., the nation’s largest manufacturer of equipment, including jet engines, power generators and devices.

Crowdsourced software design, of course, is old hat. That is the open-source model that gave us the Linux operating system and the Apache Web server years ago.

But what is different about the Vehicleforge.mil project is that it is essentially a software “engine” that contributors use to plug in simulated components. Then, the new part or subsystem can be tested, virtually.

“You attach these simulation services to explore the behavior of complex systems,” explained David R. Wallace, a professor of mechanical engineering at M.I.T. “That allows you to predict problems earlier to get a better design faster.”

There are plenty of software simulation tools used in manufacturing. It is a niche industry — computer-aided design. But the software is often difficult to use and expensive, so mainly big companies use them.

The Vehicleforge.mil program, Dr. Wallace said, will allow solo inventors or small teams to tap into those capabilities. A vehicle body and chassis design, submitted as code, could be plugged into the Vehicleforge.mil platform and tested for aerodynamics by in a virtual wind tunnel, for example.

“The design models all hook up together,” Dr. Wallace said. “It’s an emergent way to design complex systems.”

Get DealBook b



Sign up for the opening bell

See Sample

MOST VIEWED

1. Why the iPhone & Juggle Calls and
2. Disruptions: Let & Noodles?
3. Signs of High De
4. Answers to Your

TXT 007

TUR say 354

Pentagon Kitle Kaynaklı Üretime Yöneliyor / Pentagon Pushes Crowdsourced Manufacturing Steve Lohr

[New York Times Bits Blog](#)

05/04/2012

LATEST FROM BITS

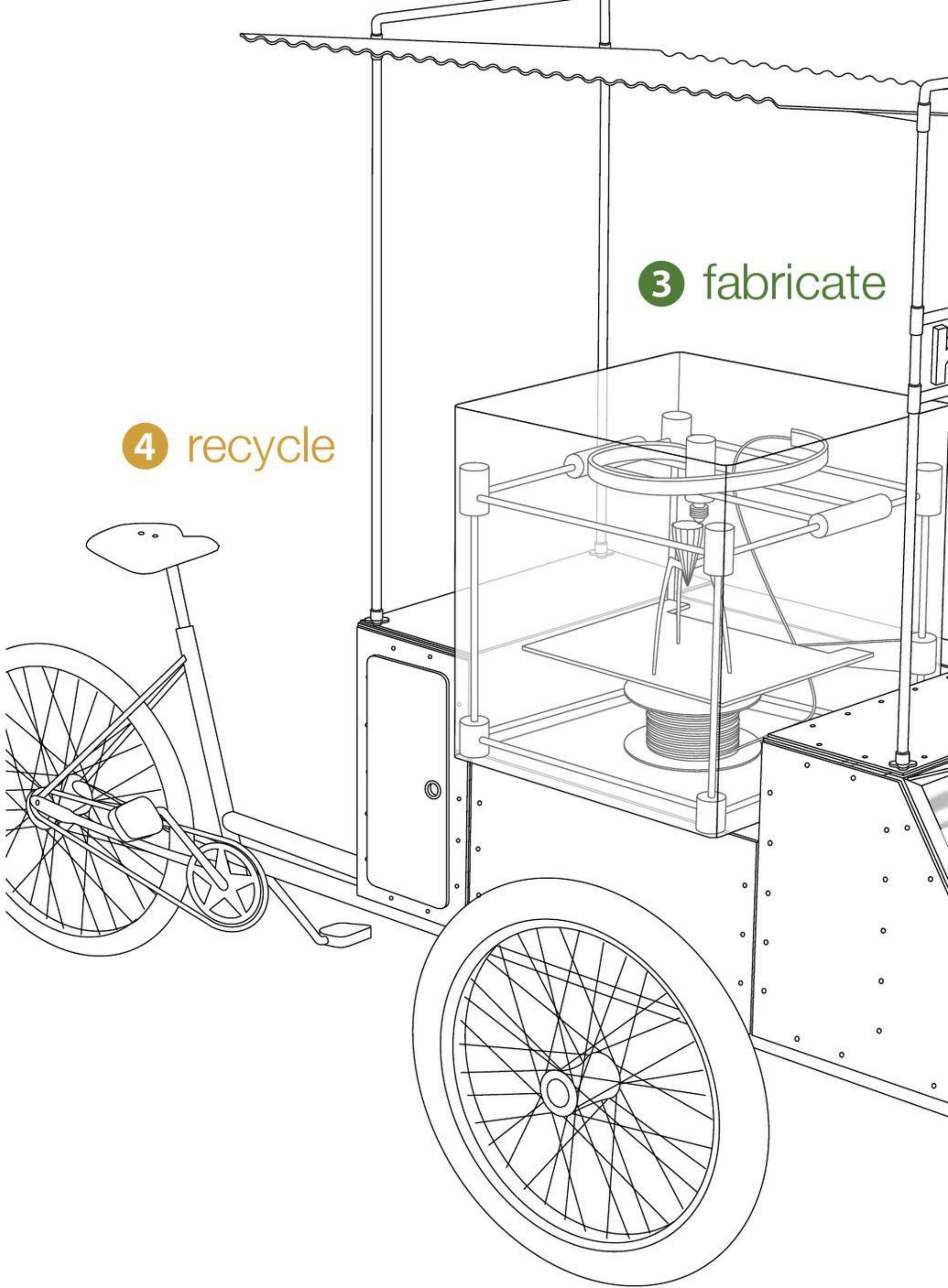
- When the Privacy
- The Drawback to &
- Disruptions: Let S
- Twitter Reluctant Messages
- Google Won't Retf

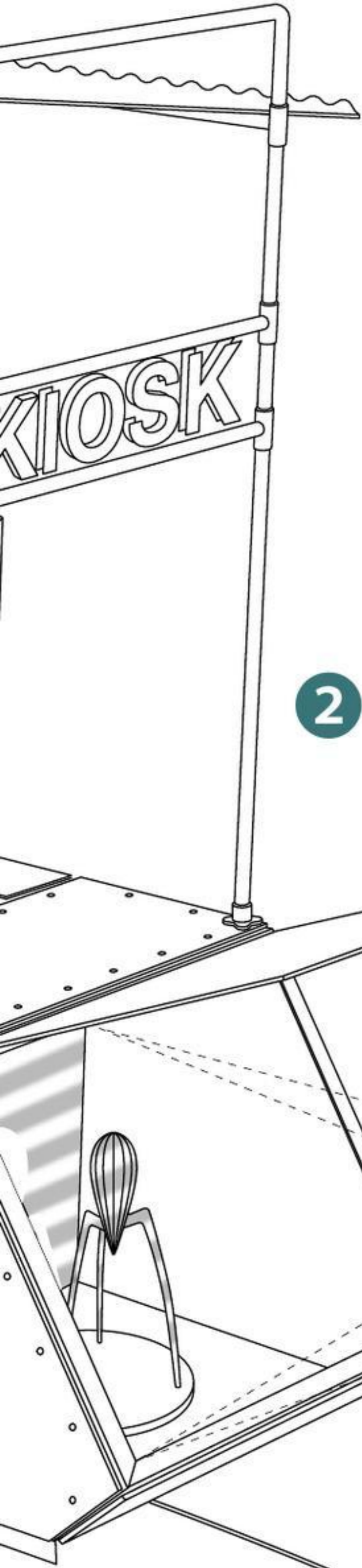


Space tou

4 recycle

3 fabricate





2 appropriate

1 captur

020

Kiosk 2.0 Unfold

Istanbul, TUR

2012

Kiosk 2.0, Berlin'in currywurst satıcıları ya da New York'un sahte el çantası satıcıları gibi sokak satıcılarının bile kullandığı, dijital üretimin her yere yayıldığı bir gelecek öngörüyor. Unfold'un mobil üretimi, "tasarım kurgu" olarak adlandırılabilir ama bu değerlendirme hiçbir şekilde konvansiyonel üretime meydan okumayı hafifletmez. Kiosk 2.0'da, üç boyutlu baskının yakınlık ve esnekliği kendi doğal sınırlarını, geçici çözümlerin spontan talepleri karşıladığı kamusal alanda bulur. Taranmış dijital modellerin açık kaynaklı veritabanlarına girildiğinde, Kiosk 2.0, Aalto vazodan (60€) Philippe Starck'ın portakal suyu sıkacağına (50€) kadar her şeyin korsan üretimlerini yapabilir; nesnelere ölçeklendirme, döndürme ya da karıştırma kararıysa müşterinin takdirine kalmış.

Kiosk 2.0 envisions a future in which digital fabrication is so ubiquitous that it is adopted by street vendors, like Berlin's currywurst men or New York City's fake handbag hawkers. Unfold's mobile production unit may be called "design fiction," but this appraisal in no way diminishes its challenge to conventional manufacture. In Kiosk 2.0, the immediacy and flexibility of 3D printing find their natural territory in public space, where ad-hoc solutions meet spontaneous demands. This relocation of digital manufacturing raises new possibilities: when design emerges from the boutiques and occupies the sidewalks, what happens to exclusivity and value? By tapping into an open-source database of scanned digital models, Kiosk 2.0 can print bootleg versions of anything from an Aalto vase (€60) to a Philippe Starck's juice squeezer (€50), all subject to the customer's decision to scale, flip, or remix the objects to their own desires.





Kiosk 2.0

Kiosk

by Bruce Sterling

Bruce Sterling reports that in 2005 he received an honorary doctorate from Art Center College of Design in California. He also teaches sometimes at the European Graduate School in Switzerland. So nowadays, he says, "I'm 'Professor-Doktor Sterling,' but I didn't even shine my shoes or get a haircut." He also mentions that he's hard at work on a new sf novel. His new story is a fine work of speculative fiction.

* * * *

I.

The fabrikator was ugly, noisy, a fire hazard, and it smelled. Borislav got it for the kids in the neighborhood.

One snowy morning, in his work gloves, long coat, and fur hat, he loudly power-sawed through the wall of his kiosk. He duct-taped and stapled the fabrikator into place.

The neighborhood kids caught on instantly. His new venture was a big hit.

The fabrikator made little plastic toys from 3-D computer models. After a week, the fab's dirt-cheap toys literally turned into dirt. The fabbed toys just crumbled away, into a waxy, non-toxic substance that the smaller kids tended to chew.

Borislav had naturally figured that the brief lifetime of these toys might discourage the kids from buying them. This just wasn't so. This wasn't a bug: this was a feature. Every day after school, an eager gang of kids clustered around Borislav's green kiosk. They slapped down their tinny pocket change with mittened hands. Then they exulted, quarreled, and sometimes even punched each other over the shining fab-cards.

The happy kid would stick the fab-card (adorned with some glossily fraudulent pic of the toy) into the fabrikator's slot. After a hot, deeply exciting moment of hissing, spraying, and stinking, the fab would burp up a freshly minted dinosaur, baby doll, or toy fireman.

Foot traffic always brought foot traffic. The grownups slowed as they crunched the snowy street. They cast an eye at the many temptations ranked behind Borislav's windows. Then they would impulse-buy. A football scarf, maybe. A pack of tissues for a sneezy nose.

Once again he was ahead of the game: the only kiosk in town with a fabrikator.

The fabrikator spoke to him as a veteran street merchant. Yes, it definitely *meant something* that those rowdy kids were so eager to buy toys that fell apart and turned to dirt. Any kiosk was all about high-volume repeat business. The stick of gum. The candy bar. The cheap, last-minute bottle-of-booze. The glittery souvenir keychain that tourists would never use for any purpose whatsoever. These objects were the very stuff of a kiosk's life.

Those colored plastic cards with the 3-D models.... The cards had potential. The older kids were already collecting the cards: not the toys that the cards made, but the cards themselves.

And now, this very day, from where he sat in his usual street-cockpit behind his walls of angled glass, Borislav had taken the next logical step. He offered the kids ultra-glossy, overpriced, collector cards that could not and would not make toys. And of course—there was definitely logic here—the kids were going nuts for that business model. He had sold a hundred of them.

Kids, by the nature of kids, weren't burdened with a lot of cash. Taking their money was not his real goal. What the kids brought to his kiosk was what kids had to give him—futura. Their little churn of street energy—that was the symptom of something bigger, just over the horizon. He didn't have a word for that yet, but he could feel it, in the way he felt a coming thunderstorm inside his aching leg.

Futura might bring a man money. Money never saved a man with no future.

* * * *

II.

Dr. Grootjans had a jaw like a horse, a round blue pillbox of a hat, and a stiff winter coat that could likely stop gunfire. She carried a big European shopping wand.

Ace was acting as her official street-guide, an unusual situation, since Ace was the local gangster. "Madame," Ace told her, "this is the finest kiosk in the city. Boots here is our philosopher of kiosks. Boots has a fabrikator! He even has a water fountain!"

Dr. Grootjans carefully photographed the plastic splash basin, and disposable paper pop you 'Boots?' " she said. "Boots as in footgear

"Everybody calls me that."

Dr. Grootjans patted her translation ear

TXT 008

TUR → say 355

Kiosk
Bruce Sterling

The Magazine
of Fantasy & Science Fiction

01/2007

021

İnsansız Hava Aracı Gölgesi / Drone Shadow

James Bridle

Istanbul, TUR
London, GBR

2012

Londralı yazar, yayıncı ve teknoloji uzmanı James Bridle, büyülediği iki şeyi eleştirel bir kamusal eserde—insansız hava araçları ve GoogleMaps—sentezler. Bridle, GoogleMaps'te bir Afgan kentinin uydu görüntüsünde insansız bir hava aracının gölgesini keşfetti ve daha sonra Doğu Londra'da bir park yerinde aracın taslağını 1:1 ölçekte kopyaladı. İstanbul'da Galata Özel Rum İlkokulu'nun önünde yarı kalıcı olarak üretilen araç, otorite ve gözetlemenin görünmezliği (ve potansiyel yaygınlığı) ile ilgili bir eleştiri niteliğindedir.

London-based writer, publisher and technologist James Bridle synthesizes two of his fascinations—drones and GoogleMaps—in Drone Shadow, a critical public artwork. After spotting the shadow of a Predator drone in a Google Maps satellite image of a town in Afghanistan, Bridle reproduced the outline of the drone at 1:1 scale in a parking lot in the London neighborhood of Shoreditch. The piece, reproduced semi-permanently in front of the Galata Greek School in Istanbul, is a commentary on the invisibility—and potential ubiquity—of authority and surveillance.

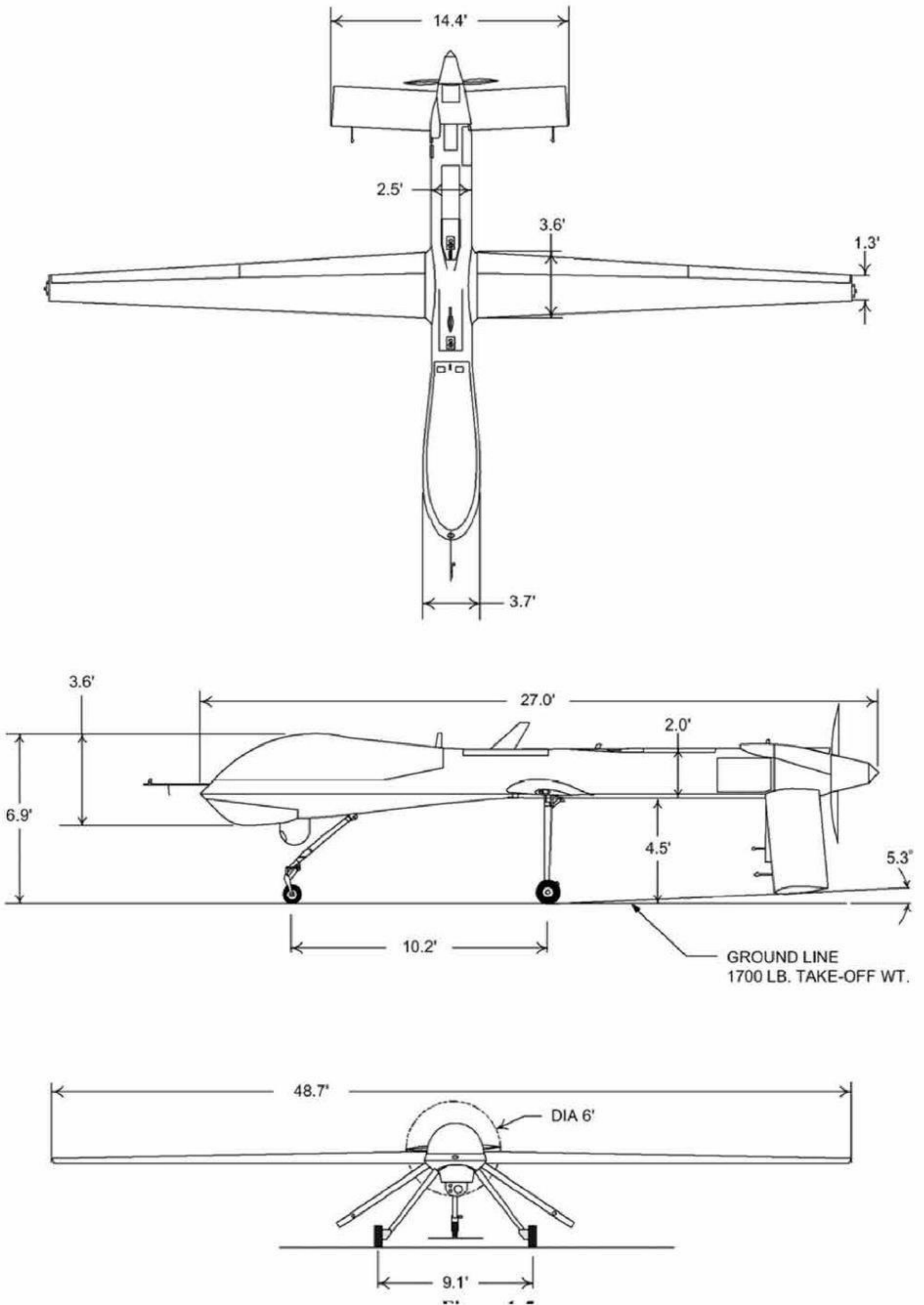
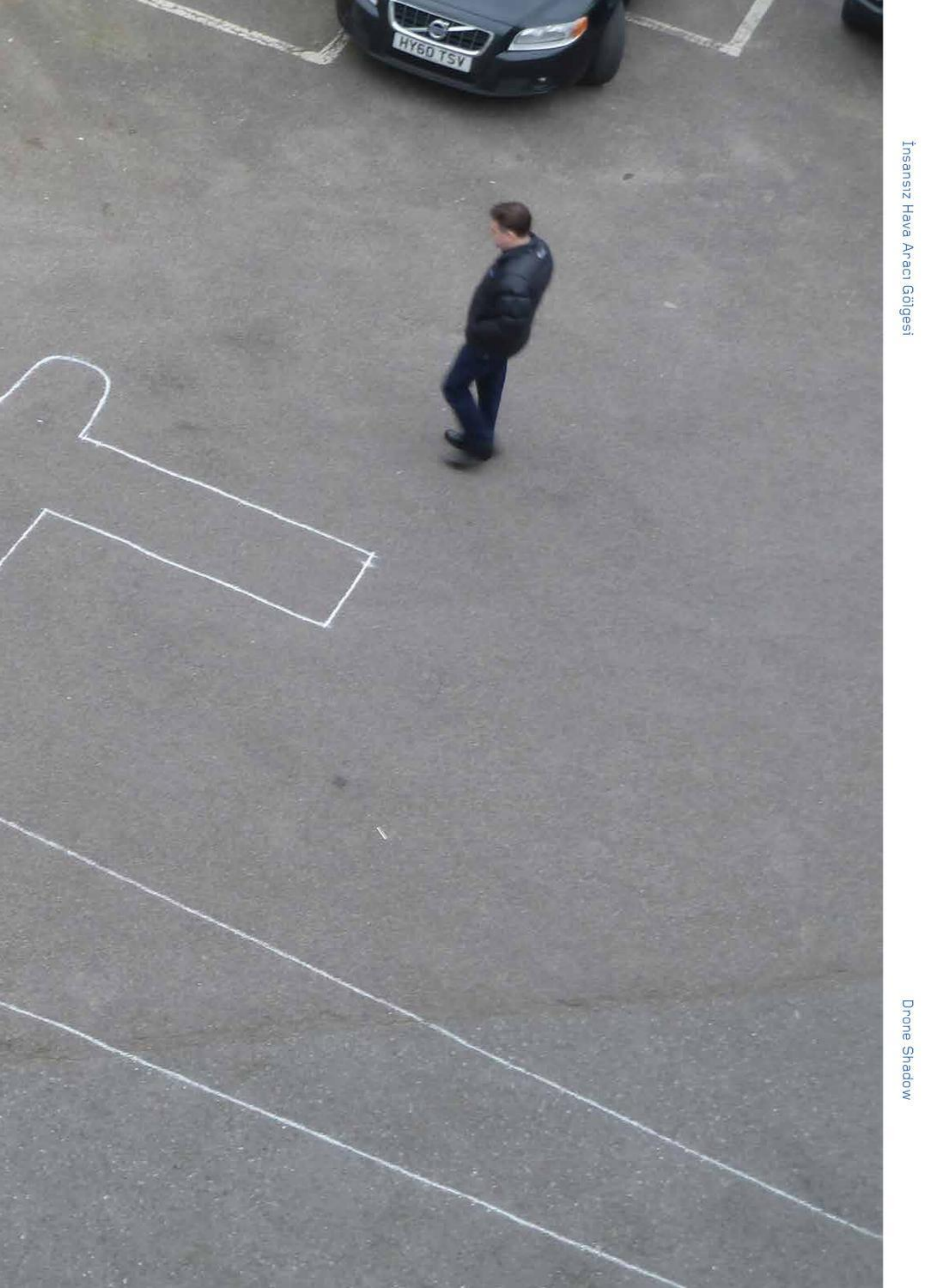


Figure 6. Dimensions of RQ-1 B Predator







پهپاد آر کیو ۱۷۰

بیشرفته‌ترین هواپیمای جاسوسی بدون سرنشین ایالات متحده آمریکا که در آذرماه سال ۱۳۹۰ عده‌ای از جوانان ایران اسلامی با نفوذ به سیستم راهبری این پهپاد، در تک جنگ الکترونیک آن را به زیر کشیدند

We will crush American hegemony



ری اسلامی ایران
Made In Iran

022

RQ-170 Sentinel İnsansız Hava Aracı Hatırası / RQ-170 Sentinel Drone Souvenir

Teheran, IRN

2012

RQ-170 Sentinel, diğer adıyla Kandahar Canavarı, Lockheed Martin'in geliştirdiği ve ABD Hava Kuvvetleri (USAF)'nin CIA için kullandığı insansız bir hava aracı. USAF'ın İHA'nın tasarımı veya kapasitesi hakkında çok az ayrıntı sunmasına karşın, savunma analistleri bu aracın çok hassas keşif ekipmanlarıyla donatılmış, gelişmiş bir hayalet uçak olduğunu düşünüyor. Aralık 2011'de ABD ordusu, İran'da aktif olarak görev yapan bir RQ-170'in İran silahlı kuvvetleri tarafından ele geçirildiğini kabul etmişti. Neredeyse hasarsız olarak ele geçirilen aracın görüntüleri, İran haber kanallarında gösterilmiş ve Amerika'nın iade talepleri reddedilmişti. Bunun yerine, aracın ele geçirilmesinin anısına aracın 1:80 ölçekli bir modeli hediyelik eşya olarak hazırlanmış. Söylentilere bakılırsa bunlardan biri Başkan Barack Obama'ya gönderilmiş.

The RQ-170 Sentinel, colloquially known as The Beast of Kandahar, is an unmanned aerial vehicle (UAV) developed by Lockheed Martin and operated by the U.S. Air Force (USAF) for the Central Intelligence Agency. While the USAF has released few details on the UAV's design or capabilities, defense analysts believe that it is an advanced stealth aircraft fitted with highly sensitive reconnaissance equipment. In December 2011, the U.S. military acknowledged losing an RQ-170 to the Iranian armed forces while in active duty over Iran. Footage of the drone, which was captured almost intact, was shown on Iranian news channels, and American requests for its return were turned down. Instead, a 1:80 scale model of the drone was produced as a souvenir to commemorate the drone's capture. One was reportedly sent to President Barack Obama.



Mikro Hava Araçları / Micro Air Vehicles

Ljubljana, SVN

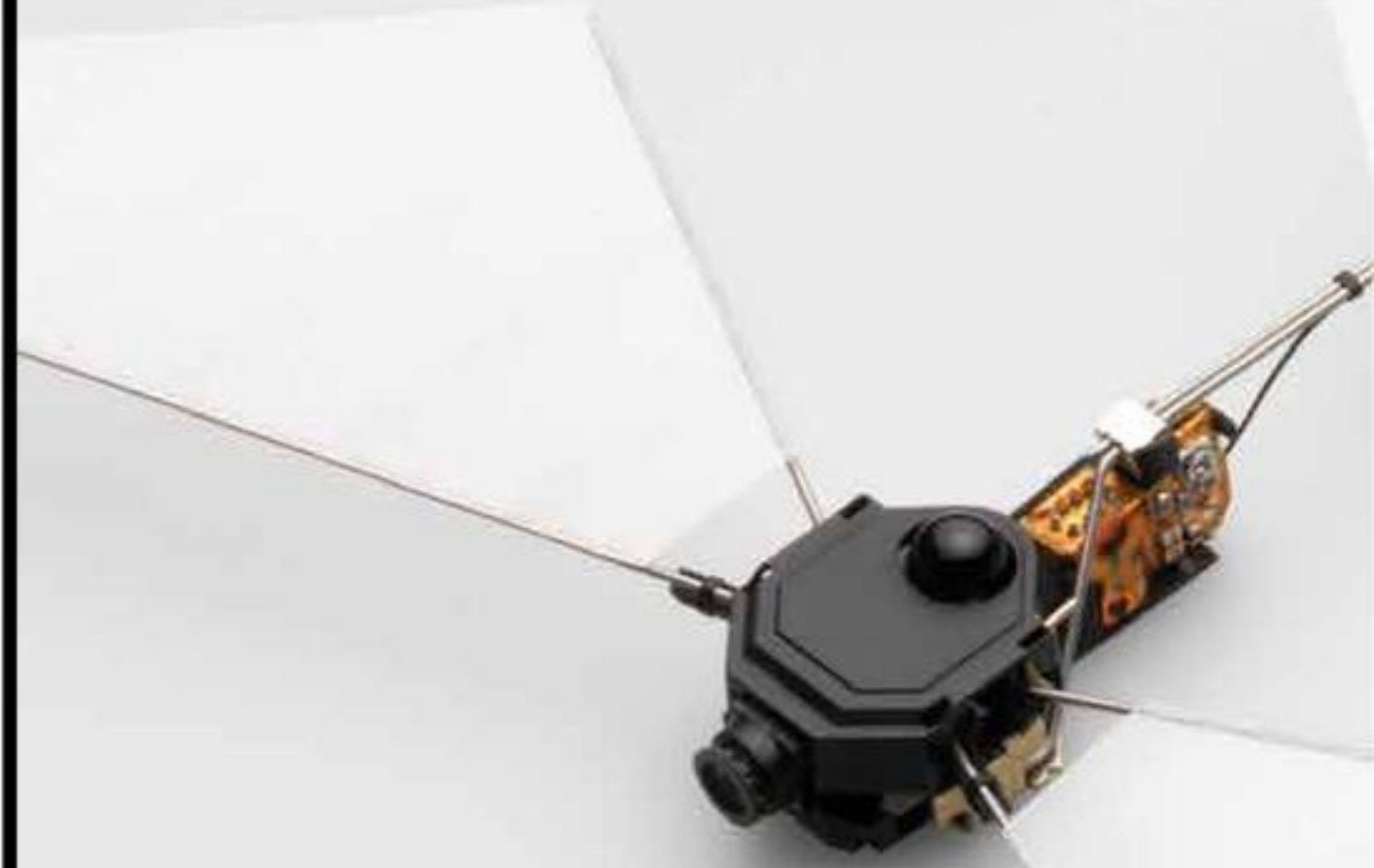
2001–

Sanatçı ve mimar Marjetica Potrč, çoğunlukla, üst bir otoritenin hakim olmadığı bölgesel uygulamalar ve kendi kendini organize eden topluluklarla ilgilenir. Bu görüş, kendine güvenen, bağımsız kentsel nüfusa yönelik artan teknolojik kolaylıkları yansıtan pratik nesnelere (cep telefonu şarj aletleri, yakıt hücreleri ve döner su depoları) veya büyüyen "Güç Aletleri" koleksiyonunun küratörü olmak üzere kendisine ilham verir. Bu koleksiyonun bir bileşeni, hem hareket hem de büyüklük açısından uçan böcekleri taklit eden çok küçük bir kameralı uçan robot veya hava aracı olan Mikro Hava Araçlarıdır (MHA'lar). Potrč, uzak gözetleme kapasiteleri, "bireylerin ve grupların buldukları ortamları daha iyi kontrol edip, güvenliklerini idare etmelerine olanak tanıması" nedeniyle MHA'larla ilgilenmeye başlamıştır.

As an artist and architect, Marjetica Potrč deals largely with self-organized communities and territorial practices that are not dictated by a superior authority. This ethos also inspires her as the curator of a growing collection of "Power Tools," or utilitarian objects that reflect a growing technological facilitation of self-reliant, independent urban populations (including, among others, mobile phone chargers, fuel cells, and rolling water tanks). Perhaps the most striking component of this collection is the Micro Air Vehicle (MAV), a tiny security camera that mimics flying insects both in motion and in size. Potrč became interested in MAVs because of their capacity for remote surveillance, "allowing individuals and groups to better control their environment and manage their security."

Dejan Habicht, "Micro Air Vehicles," 2010
from "Power Tools," experimental prototypes
and utilitarian objects, 2001–ongoing

Courtesy of Marjetica Potrč



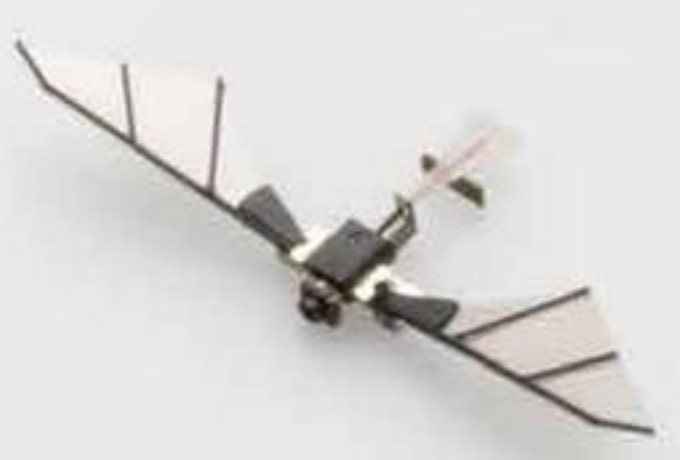
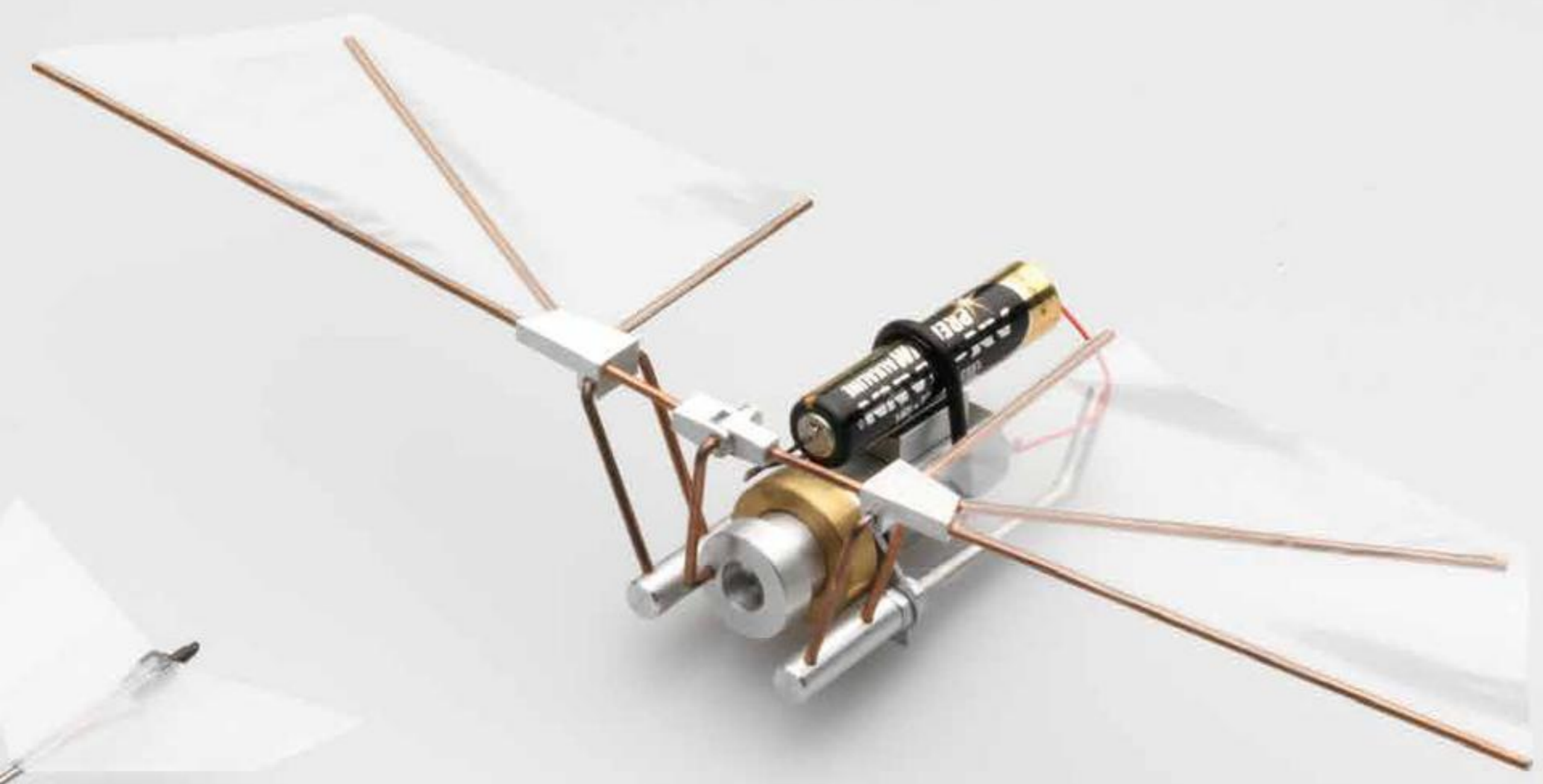




Photo: Serget Mikhaelovich Prokudin-Gorskii

024

Canlı Yük / Live Load
Frank Abuzzese

Enniscorthy, IRL

2008-12



1909'da Rus fotoğrafçı Sergei Mikhailovich Prokudin-Gorsky'nin geliştirdiği basit bir teknik, dünyanın ilk renkli fotoğraflarını üretmesini sağladı. Özel yapım bir fotoğraf makinesiyle, monokromatik görüntüleri kırmızı, yeşil ve mavi filtreler aracılığıyla hızlı bir şekilde art arda çekerek devrim öncesi Rusya'yı yansıtan ayrıntılı ve çarpıcı renkli görüntüler yarattı. Bir yüzyıl sonra, fotoğrafçı Frank Abuzzese, Live Load (Canlı Yük) serisi için, özel bir fotoğraf makinesiyle bu tekniği kopyaladı ve kasten kusurlu sonuçlar elde etmek üzere uyarladı. Görüntü çekimleri arasında belirli bir süre bırakılarak tabakalar sonunda birleştirildiğinde gizemli kromatik bozulmalar görülür. Abuzzese'nin işlerindeki şiirsellik, kusurluluğuyla, dijital görüntüleme sürecini yeniden parçalayıp dönüştürüyor ve yeni makine esinli bir estetik yaratıyor.

Around 1909, Russian photographer Sergei Mikhailovich Prokudin-Gorsky developed a simple technique that resulted in some of the world's earliest color photographs. With a specially-built camera, he captured successive monochromatic images through red, green, and blue filters, combined to create detailed and convincing color images of life in pre-revolutionary Russia. A century later, for his Live Load series, Ireland-based photographer Frank Abuzzese replicated this method, but adapted it to produce intentionally imperfect results. By using larger time intervals between successive images, mysterious chromatic aberrations appear when the layers are superimposed. The poetry of Abuzzese's work is in its imperfection: by deconstructing the imaging process, it hints at a new, machine-inspired aesthetic.

Açık Kaynaklı Ses / Open Source Sound Gadi Sassoon (Memory9)

Istanbul, TUR

2012

Müzik prodüksiyonunun çağdaş yöntemleri, geleneksel ses kayıt stüdyosundakilere pek benzemez. Film veya edebiyat gibi diğer anlatı prodüksiyonlarında olduğu gibi, müziğe giriş engelleri büyük ölçüde azaldı: şimdi yaratıcılar minimal, özelleştirilebilir ve mobil dijital araçlar kullanarak zanaatlerini uygulayabilir, diğer yandan da kendilerine bağlı bir izleyici kitlesi kazanmak için sosyal ağlar ve blogların dostluklarına sırtlarını dayayabilirler. Memory9'un arkasındaki adam olan Gadi Sassoon'a göre, "Yeni teknoloji benim kendine yeten bir müzik stüdyosu olmama olanak sağlayan şey." Memory9 projesi ile, Sassoon, caz geçmişinden elektronik ritimlere, "glitch hop"a, akademik ve mühendislik müzik perspektiflerine kadar geniş kapsamlı bir alandan gelen veriyi kapsayan müzikal bir format geliştirdi. İstanbul Tasarım Bienali sırasında, Memory9 İstanbul sokakları seslerini örnekler ve bunları açık kaynak kodlu yazılım kullanarak canlı performanslarla birleştiriyor.

Contemporary methods of music production scarcely resemble anything found in the traditional recording studio. As in other fields of narrative production, such as film or literature, the barriers of entry to music have lowered drastically: creators now use minimal, customizable, and mobile digital tools to practice their craft, relying on the camaraderie of social networks and blogs to gain an invested audience. According to Gadi Sassoon, the man behind Memory9, "New technology is what allows me to be a self-contained music production unit." Through Memory9, Sassoon has developed a musical format that encompasses a broad range of inputs, from his jazz background to electronic beats, "glitch hop", and academic and engineering perspectives on music. During the Istanbul Design Biennial, Memory9 samples sounds of the Istanbul streets and incorporates them into live performances using open-source software.

The screenshot displays a digital audio workstation (DAW) interface with several tracks. The top track is labeled 'Audio 1#05.76' and 'Audio 1#05.27', with orange arrows indicating a volume level of -40.000 dB. Below it, a track labeled '72_LUD6_16#03.5' has a blue line graph showing a volume change from -4.5 dB to -22.5 dB. The bottom track is labeled 'Track-28 Rain' and 'PE-46-Track-28 Rain On Cement-Splash', with a yellow line graph showing a volume change of -4.8 dB. The interface includes a timeline at the top with markers at 13, 17, 21, 25, 29, 33, and 37. The bottom status bar shows the time '01:01:15:19.07', a tempo of '72.0000', a time signature of '4/4', and 'No In'.

Kopf Kino

Submitted by: Sam Carvalho



Kopf Kino is a mobile device that allows you to project yourself onto walls or blank facades in your city. It is a camera and projector in 1. It enables the passer-by to be seen on a very large surface and by many people. It should be placed in a public space, encouraging users to "take the stage" and give life to otherwise dormant facades.

Kopf Kino is
name more)

026

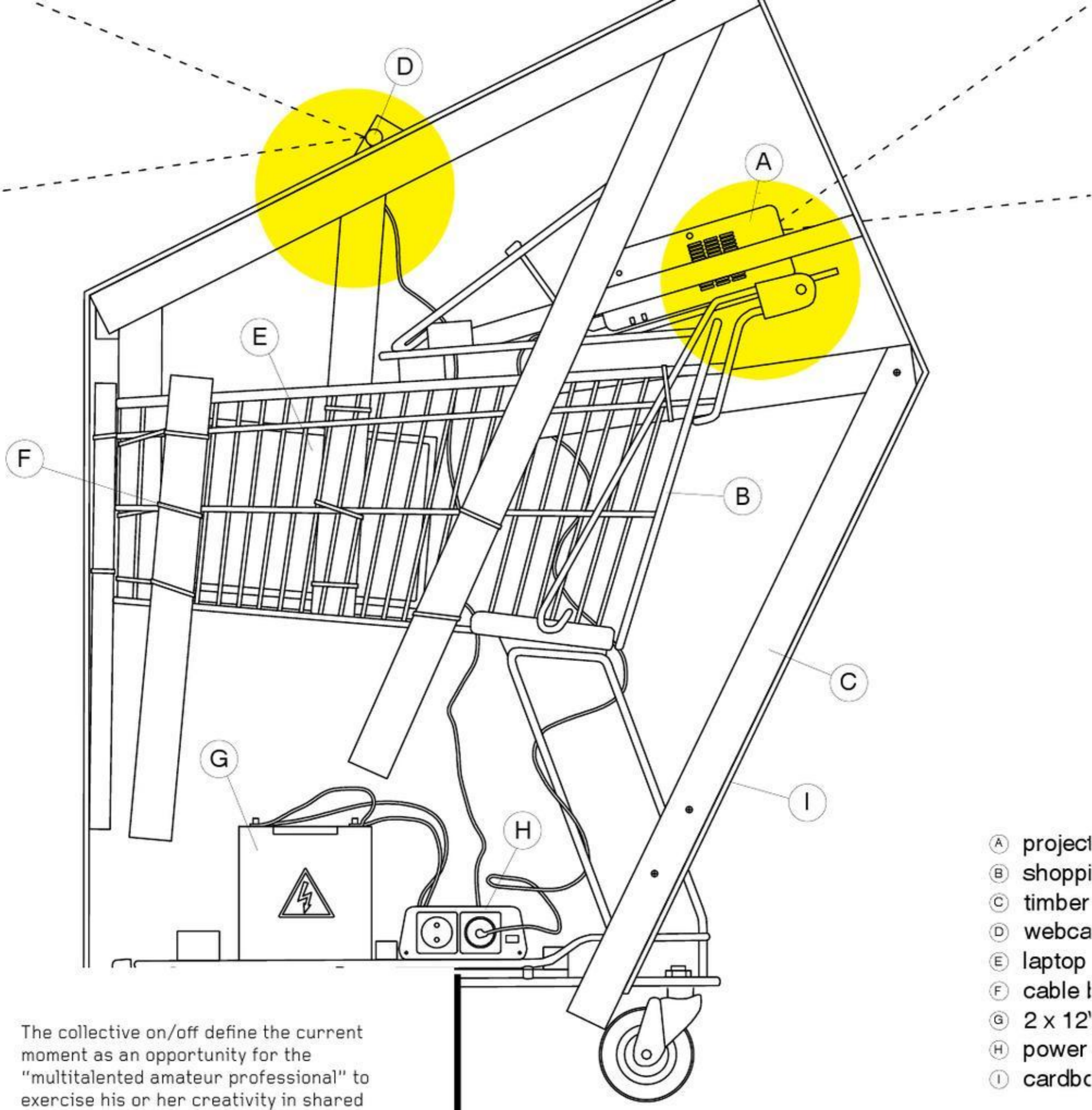
Kopf Kino
on/off

Kopf Kino ha

Berlin, DEU
Istanbul, TUR

2012

on/off kolektifi, "çeşitli yeteneklere sahip amatör profesyonellerin" mevcut anı kendi yaratıcılığını ortak toplumsal alanda uygulamaları için bir fırsat olarak görüyor. Bu başlangıç noktasından yola çıkarak, kolektif, insanların geceyarısında şehrin sokaklarındaki varlıklarını artırmaya yarayan bir araç olan Kopf Kino'yu tasarladı. Kopf Kino, ödünç araba aküleriyle, projektör ve bilgisayarla dolu, kablo bağlarıyla sabitlenmiş, el konulmuş bir alışveriş arabasından oluşturulmuş ve monolitik bir karton ciltle sarılmıştır. Aygıtın gizemini korumak için, on/off kolektifi Kopf Kino'yu Berlin'in farklı yerlerine sürer, nasıl çalıştığını insanların kendi kendilerine anlamalarını sağlar: Bir kenardan bir kamera eylemi filme çeker ve çevredeki bina cephelerine 10 kat büyütür yansıtır. Aniden, yoldan geçen kişiler, yasaklanmış etkileşimlerin kısıtlamaları olmaksızın kent sanatçılarına dönüşürler. Adhokrasi sırasında Kopf Kino, İstanbul sokaklarında yerini alarak, karşılaşmaları kaydetmektedir.



- (A) projector
- (B) shopping cart
- (C) timber frame
- (D) webcam
- (E) laptop
- (F) cable ties
- (G) 2 x 12' battery
- (H) power source
- (I) cardboard

The collective on/off define the current moment as an opportunity for the "multitalented amateur professional" to exercise his or her creativity in shared social space. From this beginning point, they designed Kopf Kino as a tool for people to carve out social spaces in late-night city streets. Kopf Kino was built from a hacked shopping cart filled with borrowed car batteries, projector and computer, held in place with cable ties, and wrapped in a monolithic cardboard skin. To maintain the mystery of the apparatus, on/off wheeled Kopf Kino to different locations in Berlin, allowing people to figure out for themselves how it worked: a camera captured footage from one side and projected the action up to 10 times larger on the surrounding façades, transforming passersby into urban performers without the restrictions of prescribed interactions. During the Biennial, Kopf Kino inhabits the streets of Istanbul, recording its encounters.



Lego Adam Uzayda / Lego Man in Space

Mathew Ho, Asad Muhammad

Toronto, CAN

2012

Her ikisi de onyediyi yaşında olan Kanadalı gençler, Mathew Ho ve Asad Muhammad, Lego Adam Uzayda projelerinde, bir strafor kutusu, el ısıtıcılarına sarılmış birkaç kamera, derme çatma bir paraşüt ve 2.8 metrelik helyum dolu bir meteoroloji balonu yardımıyla, uzaya bir Lego adam gönderip onun macerasını filme aldılar ve milyonların görüp tekrarlaması için bu başarının tamamını yayınladılar. Gençler, 400 ABD Doları tutarında bir bütçeyle, İnternet kılavuzları, ücretsiz yazılım ve kullanıma hazır materyaller kullanarak, elinde gururla Kanada bayrağı tutan küçük plastik oyuncak stratosferde 24 km yukarı gönderdiler ve bu yolculuğu, 20 saniye aralıkla çekim yapan bir bas-çek tipi kamera ile kaydettiler. Elde edilen göz kamaştırıcı ve büyüleyici Lego adam görüntüleri, bir uzay yarışının ürünü olarak ilk kez 1960'lı yıllarda görülenlerle aynı kalibredeydi. GPS, Lego adam ve gemisinin, fırlatıldığı futbol sahasından 122 km uzağa iner inmez takip edilmesine yardımcı oldu.

Using a Styrofoam box, a couple of cameras enveloped in handwarmers, a makeshift parachute and a 2.8 meter helium weather balloon, Canadian teenagers Mathew Ho and Asad Muhammad, both 17, sent a Lego man to space, filmed his adventure, and broadcast the whole feat online for millions to see and repeat. With a budget of \$400, the teenagers used Internet tutorials, free software and off-the-shelf materials to send the small plastic toy—proudly holding a Canadian flag—24 km into the stratosphere, capturing the journey with a point-and-shoot camera shooting at 20-second intervals. The dazzling, awe-inspiring images obtained are of the same caliber of the ones first seen in the 60s as a product of the space race. GPS helped track the Lego Man and his ship soon after landing, 122 km away from the soccer pitch it was launched from.

All Comments (6,521)



Respond to this video...

wat???

[acorntowers](#) in reply to [lemonOfEpicness](#) (Show the comment) 3 weeks ago

Lego man represents canada!

[minticecream1012](#) 3 weeks ago

funny how the government spends millions of dollars trying to get these shots, and yet 2 kids got them under a 50\$ budget. great job kids and welcome back lego man

[MegaStevemachine](#) 3 weeks ago

как в космосе блеать

[Фёдор Фёдоров](#) 3 weeks ago

Wouldnt he explode because of the pressure?

[lemonOfEpicness](#) 3 weeks ago

2012: a lego odyssey

[TheSuperjuan2000](#) 4 weeks ago

JP Aerospace has an idea like that.

[roidroid](#) in reply to [myalaynaangel](#) (Show the comment) 1 month ago

thats meen

[poop orange](#) in reply to [roidroid](#) (Show the comment) 1 month ago

USA landed a rover on Mars

Canada landed a lego man on the EARTH

Canada:1 USA:0

[roidroid](#) 1 month ago

This has been flagged as spam [show](#)

[Chewycartoons](#) 1 month ago



Bu görüntüleri bulmak için hükümetlerin milyonlarca dolar harcaması ne kadar komik, özellikle 50 doların altında bir bütçeyle iki çocuğun bunları alması. Harika iş çocuklar ve lego adama hoş geldin.

A.B.D. Mars'a bir gezgin indirdi. Kanada YERKÜRE'ye bir lego adam indirdi. Kanada: 1 A.B.D.: 0

« Previous

3

4

5

6

7

8

9

Next »



DISCOVER THE SHORTCUT



ROLL OVER TO EX

TXT 009

TUR say 356

Hackerlar Uzay Uydusunu Planlıyor / Hackers Plan Space Satellites

David Meyer

BBC.CO.UK

04/01/2012

borough demand

198/199

4 January 2012 Last updated at 11:52

Hackers plan space satellites to censor



By David Meyer
Technology reporter

Computer hackers plan to take the internet beyond the reach of censors by putting their own communication satellites into orbit.

The scheme was outlined at the Chaos Communication Congress in Berlin.

The project's organisers said the Hackerspace Global Grid will also involve developing a grid of ground stations to track and communicate with the satellites.

Longer term they hope to help put an amateur astronaut on the moon.

Hobbyists have already put a few small satellites into orbit - usually only for brief periods of time - but tracking the devices has proved difficult for low-budget projects.

The hacker activist Nick Farr first put out calls for people to contribute to the project in August. He said that the increasing threat of internet censorship had motivated the project.

"The first goal is an uncensorable internet in space. Let's take the internet out of the control of terrestrial entities," Mr Farr said.

He cited the proposed Stop Online Piracy Act (Sopa) in the United States as an example of the kind of threat facing online freedom. If passed, the act would allow for some sites to be blocked on copyright grounds.

Beyond balloons

Although space missions have been the preserve of national agencies and large companies, amateur enthusiasts have launched objects into the heavens.

High-altitude balloons have also been used to place cameras and other equipment into what is termed "near space". The balloons can linger for extended amounts of time - but are not suitable for satellites.

The amateur radio satellite Arissat-1 was deployed into low earth orbit last year via a spacewalk by two Russian cosmonauts from the International Space Station as part of an educational project.

Students and academics have also launched other objects by piggybacking official rocket launches.

However, these devices have often proved tricky to pinpoint precisely from the ground.

According to Armin Bauer, a 26-year-old enthusiast from Stuttgart who is



50 years after Russia's first piloted mission, hackers plan to send their own people beyond orbit

Related Stories

China paper sets out space plan

Satellite hack attacks: Reaction

Space tourists could fly by 2013

UK's 'top piracy city' revealed
Ads to show 'reality' of nursing
Debate over 'three-person IVF'

ADVERT

IMMAGINA

Internet flat fino a 20 Mega + chiamate sui fissi illimitate

e 60 min/mese verso i cellulari a 25 €/mese!

Abbonati online: il Modem Wi Fi e l'attivazione sono GRATIS!

SCOPRI L'OFFERTA

Scade il 18.9.2012

Features & Analysis



Mixed messages

Market euphoria is at odds with the stagnant global economy



In pictures

Scenes as tens of thousands compete in the Great North Run



A life of grime?

Exhibition sheds light on industrial past



Hats off to millinery

Thousands gather in Bridport for the town's third annual hat festival

Most Popular

Shared Read Video/Audio

UK's 'top piracy city' revealed

Murray reveals 'Wimbledon bounce'

Who is the most pirated artist near you?

Ads to show 'reality' of nursing

Woman dies after wrong way crash



This [hacker]

Adhokrasi/Adhocracy

It's very ambitious so we said let's try something smaller first," Mr Bauer added.

Ground network

The Berlin conference was the latest meeting held by the Chaos Computer Club, a decades-old German hacker group that has proven influential not only for those interested in exploiting or improving computer security, but also for people who enjoy tinkering with hardware and software.

When Mr Farr called for contributions to Hackerspace, Mr Bauer and others decided to concentrate on the communications infrastructure aspect of the scheme.

He and his teammates are working on their part of the project together with Constellation, an existing German aerospace research initiative that mostly consists of interlinked student projects.

In the open-source spirit of Hackerspace, Mr Bauer and some friends came up with the idea of a distributed network of low-cost ground stations that can be bought or built by individuals.

Used together in a global network, these stations would be able to pinpoint satellites at any given time, while also making it easier and more reliable for fast-moving satellites to send data back to earth.

"It's kind of a reverse GPS," Mr Bauer said.

"GPS uses satellites to calculate where we are, and this tells us where the satellites are. We would use GPS co-ordinates but also improve on them by using fixed sites in precisely-known locations."

Mr Bauer said the team would have three prototype ground stations in place in the first half of 2012, and hoped to give away some working models at the next Chaos Communication Congress in a year's time.

They would also sell the devices on a non-profit basis.

"We're aiming for 100 euros (£84) per ground station. That is the amount people tell us they would be willing to spend," Mr Bauer added.

Complications

Experts say the satellite project is feasible, but could be restricted by technical limitations.

"Low earth orbit satellites such as have been launched by amateurs so far, do not stay in a single place but rather orbit, typically every 90 minutes," said Prof Alan Woodward from the computing department at the University of Surrey.

"That's not to say they can't be used for communications but obviously only for the relatively brief periods that they are in your view. It's difficult to see how such satellites could be used as a viable communications grid other than in bursts, even if there were a significant number in your constellation."

This problem could be avoided if the hackers managed to put their satellites into geostationary orbits above the equator. This would allow them to match the earth's movement and appear to be motionless when viewed from the ground. However, this would pose a different problem.

"It means that they are so far from earth that there is an appreciable delay on any signal, which can interfere with certain Internet applications," Prof Woodward said.

"There is also an interesting legal dimension in that outer space is not governed by the countries over which it floats. So, theoretically it could be a place for illegal communication to thrive. However, the corollary is that any country could take the law into their own hands and disable the satellites."

Need for knowledge



Mr Bauer says the satellites could help provide communications to help put an amateur into space

ADS BY GOOGLE

MBA without Bachelor

British Online MBA for Managers Upgrade you today !

www.college.ch

Forex Trading - GFT

New to forex? Try a risk-free practice account GFT

www.GFTuk.com

Learn Italian easily

Online, efficient and fun. Try it now for free!

Learn.Italian.babbel.com

“

Any country could take the law into their own hands and disable the satellites”

Prof Alan Woodward
Surrey University

028

Yazlık Merdivenler ve Yerel Anlaşmazlıklar / Summer Ladders and Local Disputes Errands

Athens, GRC

2007–

2007 yılından bu yana, Atina merkezli Errands kolektifi, fark edilmeyen veya unutulmuş tarihleri, mekânları ya da altyapıları yeniden etkinleştirmek için birkaç minimal müdahale gerçekleştirdi. Kolektif, resmi olmayan veya başarısız mekansal durumlara dikkat çekerek, mekanları nasıl alışılmadık şekillerde kullandığımızı ortaya koyar. Errands, Yunanistan'da karşılaştıkları süreç-merkezli tasarım senaryoları ile ortaya çıkan doğaçlamaları İstanbul'da yeniden sahneliyor. Yazlık Merdivenler, Epidaurus sakinlerinin yıllık uygulamalarını yansıtıyor: Yazın kayalık sahil şeridine ulaşmak için metal merdivenler yerleştirilir; kışın ise bu merdivenler sökülür, yere konur ve üzeri plastikle kaplanır. Yerel Anlaşmazlıklar ise Mani yarımadasında yer alan aşırı derecede dar bir evle ilgilidir. 1998'de arazileri bitişik iki komşunun anlaşmazlığından doğan bu ev, sonradan yasal işlemler sonucu 2009'da yıkılmıştır. Errands, bu fiziksel fenomenin başkahramanlarını imgeler, videolar ve rekonstrüksiyonlarla hayata geçirir.

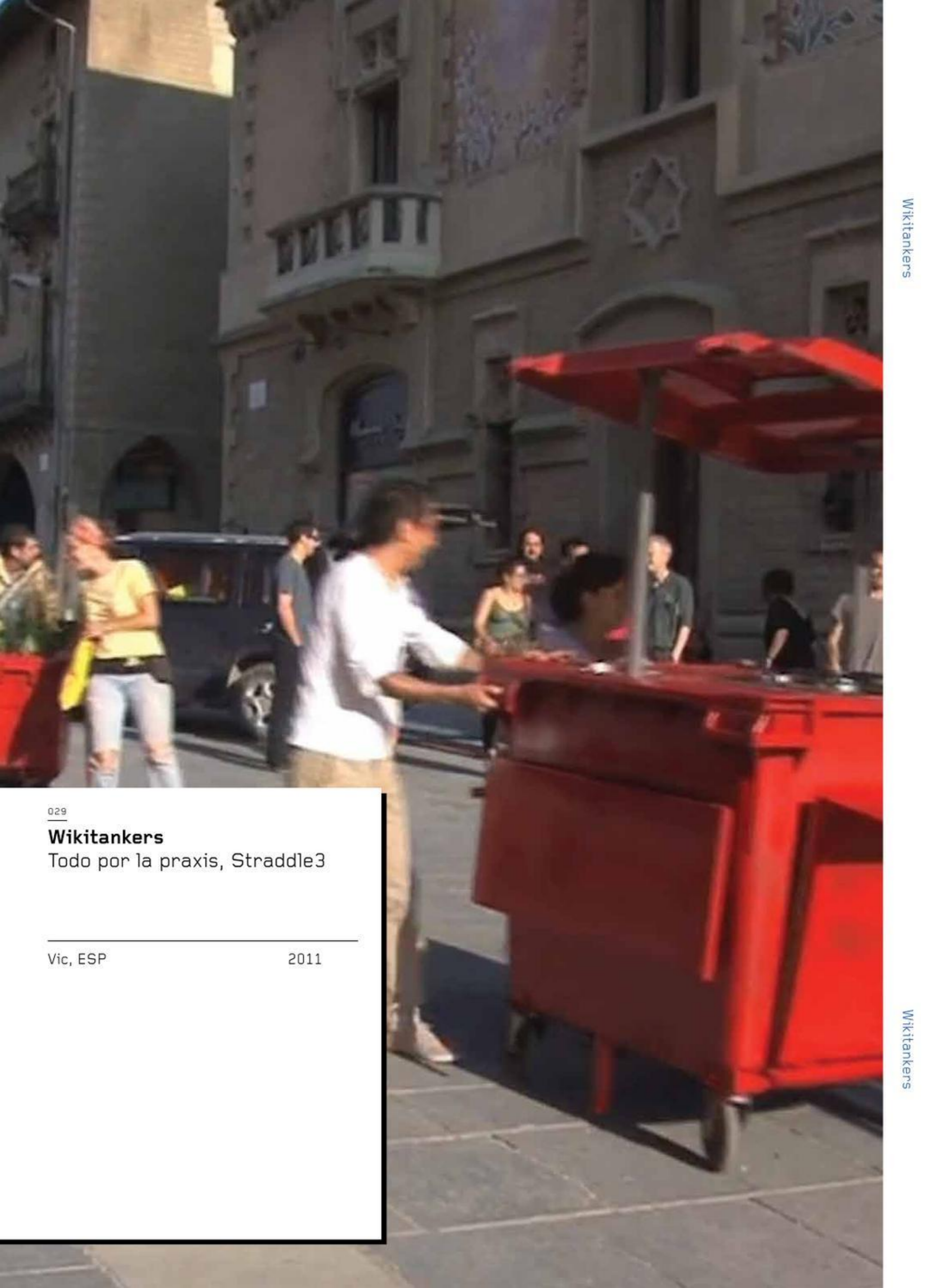


Since 2007, the Athens-based collective Errands has developed a series of minimal interventions to re-activate unnoticed or forgotten histories, spaces and infrastructures. By calling attention to these unofficial activities, they shed light on unusual ways of occupying space. In Istanbul, Errands re-stages improvised and process-based design scenarios first encountered in Greece. Summer Ladders reflects an annual practice in Epidaurus: local residents install metal ladders to reach the rocky coastline in summer; in winter, these ladders are dismantled, laid on the ground, and covered with plastic sheeting, like hibernating urban furniture. Meanwhile, Local Disputes examines an unusually narrow house in the Mani peninsula, which arose in 1998 out of a dispute between two neighbors about their adjacent land plots. The house was subsequently demolished following legal action in 2009. Errands brings the protagonists of these physical phenomena to life through images, videos, and reconstructions.



Wikitanke (Wikitanke) projesi, 2011'de Madrid'de düzenlenen ACVIC atölyesinde vatandaşlık pratiklerini etkilemeyi hedefleyen bir strateji olarak ortaya çıktı. Todos por la Praxis kolektifi, kamusal mekanlara yapılacak müdahalelerde katalizör etkisi yaratmak üzere su tankları ve çöp konteynerlerini belediyenin depo ve hurdalıklarından yağmaladıkları malzemelerle tamamlayarak beş tane gezici sokak mobilyası yaratmıştı. Gastrotanke, ocağı, tezgahı ve atık öğütücüsüyle tekerlekli bir mutfak; Agrotanke, gezici bir kent bahçesi; Mediatanke, bir iletişim ve multimedia merkezi; mahallelilerin içinde toplanıp sorunlarını tartışabilmesi için açılabilir masaları olan Barratanke ve İspanyol 15M hareketi hakkında enformasyon dağıtmak amacıyla kullanılan İnotanke. Bienal süresince grup tankerlerini, İstanbul'da buldukları malzemelerden inşa etmek üzere bir atölye yürütecek.

The Wikitanke project was created at the 2011 ACVIC workshop in Madrid as a strategy to influence the way citizenship is practiced. Out of tanks, garbage dumpsters, and materials foraged from municipal warehouses and junkyards, the collective Todos por la Praxis has created five pieces of mobile street furniture that act as catalysts for interventions in public spaces. The Gastrotanke, with a stove top, counterspace, and waste disposal, is a kitchen on wheels, and the Agrotanke is a mobile urban garden. The Mediatanke is a communications and multimedia hub, and the Barratanke has pull-out tables to host community discussions. The final piece, called the inotanke, is used to disseminate information about the Spanish 15M movement. At the Istanbul Design Biennial, the group is conducting a workshop to construct their tankers out of materials found in Istanbul.



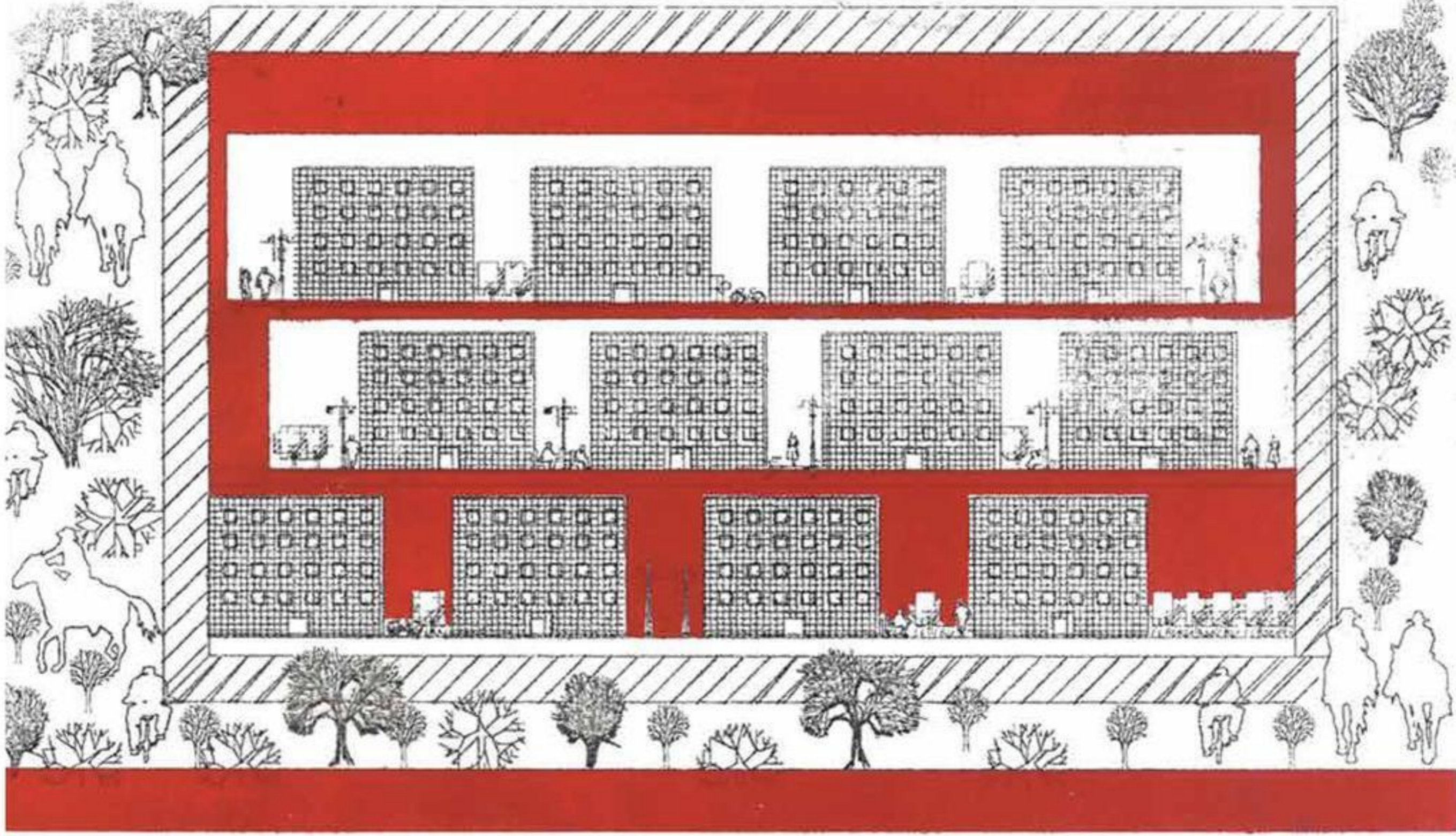
029

Wikitaners

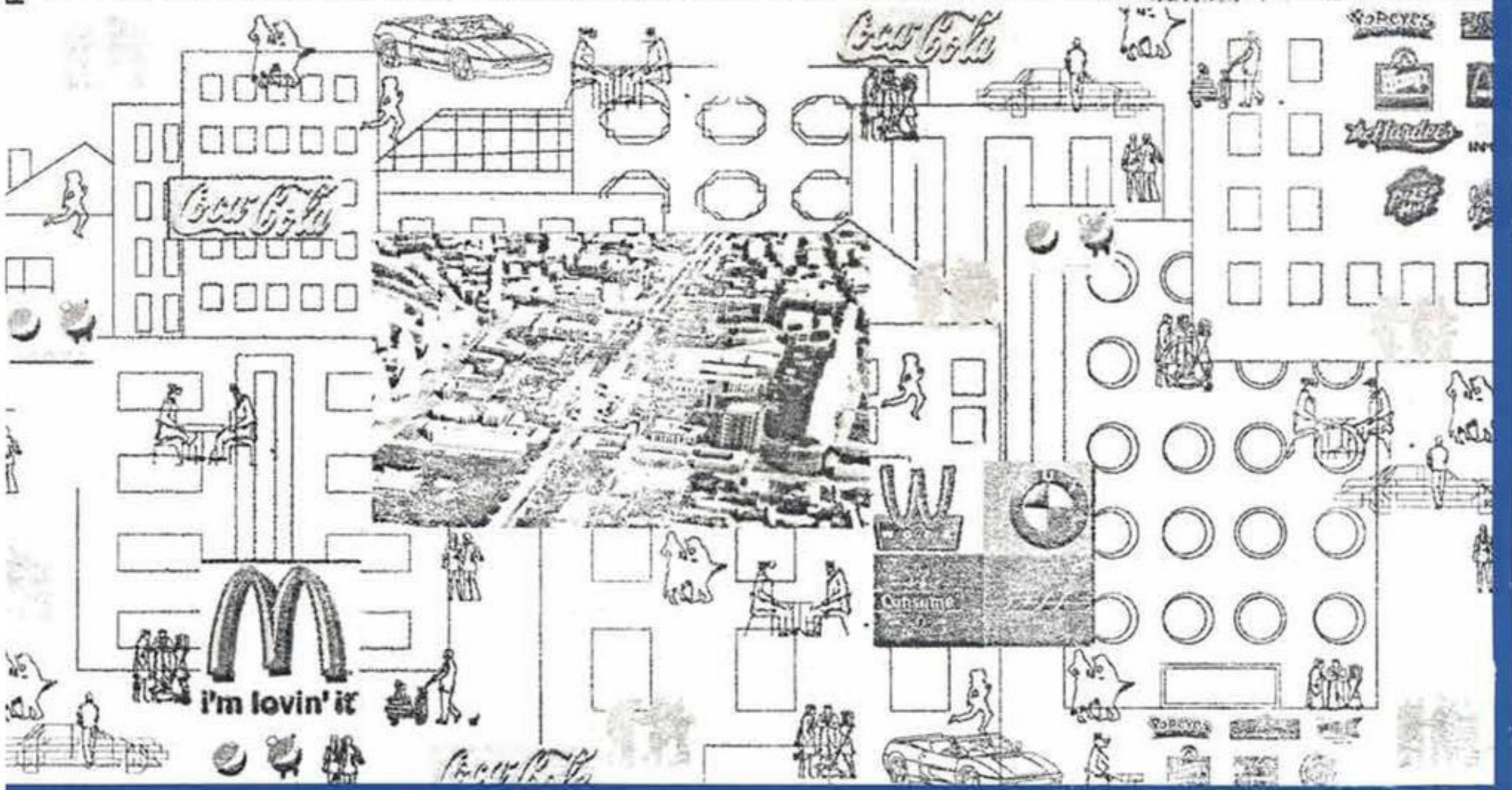
Todo por la praxis, Straddle3

Vic, ESP

2011



I ♥ CAPITALISM



Aktif Eserden Kent Yıkımına / Active Monument to Urban Destruction

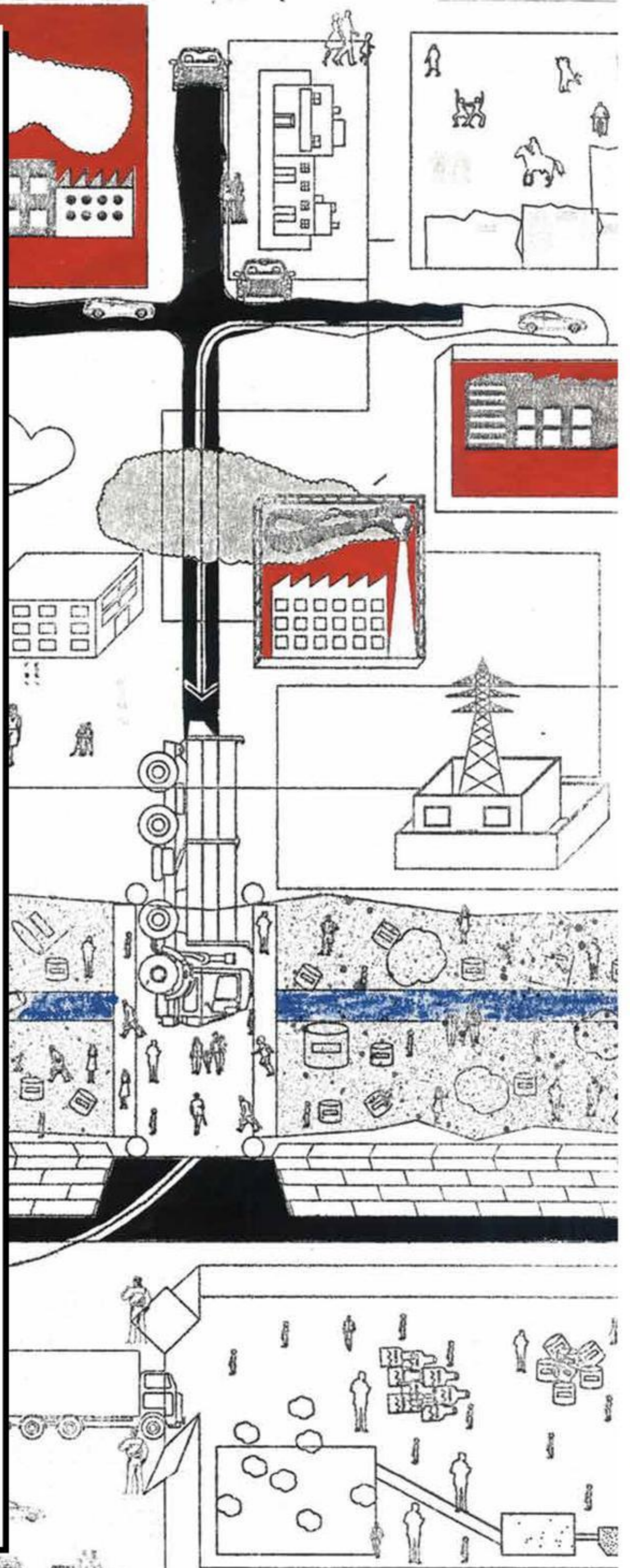
Cohabitation Strategies,
Kayıtdışı

Istanbul, TUR

2012

Hızla modernleşen şehirler gibi İstanbul da devlet güdümlü kapitalizm ve kentsel yenileme programlarının baskısına tabi. Her ne kadar eski kent dokusu umutsuz bir şekilde depremin vereceği hasara karşı savunmasız olsa da, toptan imhası tarihsel bağlamın eşzamanlı bir şekilde silinmesi ve hedeflenen alanlarda yaşayanların günlük yaşamının altyapılarının sökülmesi anlamına gelir. İstanbul Tasarım Bienali için, Cohabitation Strategies uluslararası kolektifi, İstanbul merkezli Kayıtdışı adlı kolektif ile Karaköy semtinde kamusal alanın yıkımını ortaya koymak ve kaydetmek amacıyla işbirliği yapmıştır. Katılımcı kamu enstalasyonu, yüksekliği altı metre olan koltukla birleştirilmiş 16 el yapımı bayraktan oluşur, her bir bayrak tahrip edilmiş bir alanı temsil eder. Bienal süresince, Aktif Eserden Kent Yıkımına projesi geçici, ortak bir kamusal alan yaratmak için mahalle sakinlerine, vatandaşlara, mahalle dernek liderlerine, gazetecilere, müzisyenlere, tiyatro sanatçılarına, performans sanatçılarına ve diğer istekli katılımcılara bir dizi tartışmalar, etkinlikler ve aktivitelerde ev sahipliği yapacak.

Istanbul, like other rapidly modernizing cities, is subject to the pressure of state-led, capitalist urban renewal. Although the old city fabric is desperately vulnerable to earthquake damage, its wholesale destruction implies a simultaneous erasure of historical context and a dismantling of the infrastructures of everyday life for residents of targeted areas. For the Istanbul Design Biennial, the Cohabitation Strategies collective collaborates with Istanbul-based Kayıtdışı to reveal and record the destruction of public space in the district of Karaköy. The participatory public installation consists of 16 hand-made flags, six meters in height, combined with seating; each flag represents one destroyed space. During the biennial, this performative monument will host residents, journalists, musicians, theater actors, performance artists, and any other willing participant in a series of discussions, activities, and events to create a temporary, common public space.



Dear

Guelph-Wellington Rural-Urban Program,

The program tries to find out what are the current changes that Guelph is undergoing.

The research is conducted by Cohabitation Strategies cooperative in collaboration with Musagetes foundation and the School of Environmental Design and Rural Development at the University of Guelph. The community facilitator for the program is James Gordon.

In November 2011 and January 2012 we organized a series of roundtables where we found three areas that were important to research: food and the environment, housing and urban development, and culture and art.

what needs to be changed.

SEDRD-LARC-603: GROUP 01:FOOD AND ENVIRONMENT

Monday 19 March 2012

SEDRD-LARC-603: GROUP 01:FOOD AND ENVIRONMENT

GUELPH-WELLINGTON RURAL-URBAN PROGRAM TOPICS PER GROUP

GROUP 01/FOOD AND ENVIRONMENT

- 01. Alternative agricultural processes
What are CC's? What are other non-traditional agricultural models?
- 02. Agricultural production and distribution
How are commodities produced in the present?
- 03. Capital flows in agricultural economy
How capital is moving through agricultural economy?
- 04. Privatization of peripheral/rural land (PPR)
- 05. Industrial footprint and impact
- 06. Agricultural labor processes
Who works at the farm? How do farm workers live?
- 07. Micro-politics and governance in rural environments
What are the CS's & NGOs focusing in the G-W area?
- 08. Food pedagogy, communication, and organization
What are Food Pedagogues from the government and beyond?
- 09. Taxation and the politics of regulation of organic products
- 10. Environmental impact and well-being politics
What are the politics of pollution in the production and transportation of the agro-spatial environment?
- 11. Food security and health issues
What are the politics of food security? How do you access that definition?
- 12. Socio-spatial impact of environmental matters
What is the role of food in relation to socio-spatial reproduction? What are the politics of food in the G-W area? What are their socio-spatial consequences? What are the politics of food in the G-W area? What are their socio-spatial consequences?

GROUP 02/CULTURE AND ART

- 01. Unbalance between formation and retention of contemporary artists
What are Guelph's capacities to retain contemporary artists? What are the opportunities of artists who stay in Guelph?
- 02. Fragmentation between cultural organizations
How do cultural organizations exist in Guelph? What type of artists they provide? What are the politics of cultural organizations? What are the politics of cultural organizations?
- 03. Culture and artistic pedagogy
How do we teach art in the G-W area? What are the politics of art in the G-W area? What are the politics of art in the G-W area?
- 04. Cultural politics and artistic production
What are the politics of cultural production in the G-W area? What are the politics of cultural production in the G-W area?
- 05. Cultural stagnation and renovation processes
How does stagnation in Guelph's cultural domain?

06. Progressive and transgressive cultural manifestations

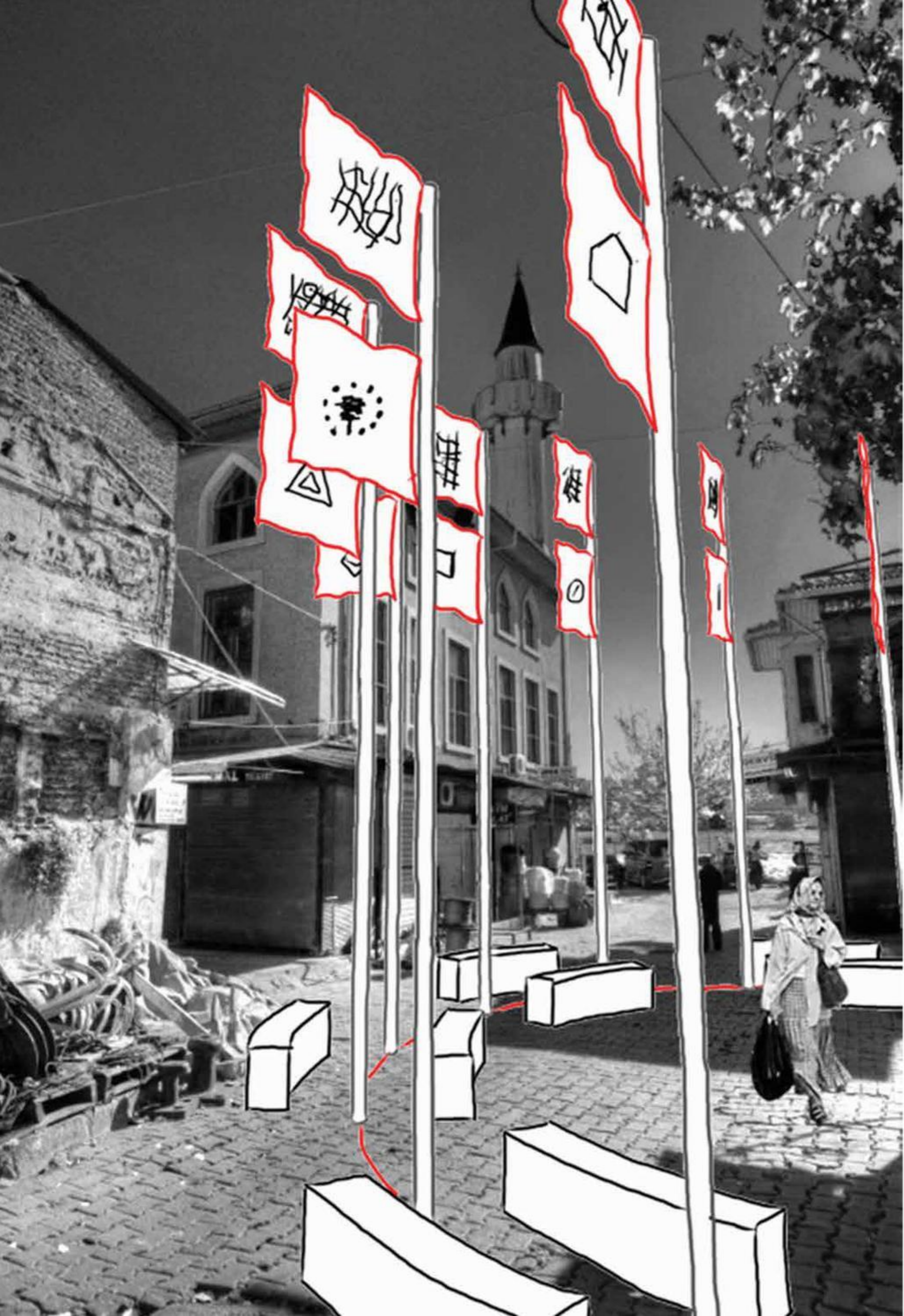
- 07. Public art and cultural engagement with inhabitants
What does the "community art project" entail? How do you engage with the community? What are the forms of community art?
- 08. Government and culture relations
What are the government relations in culture? How do you access that definition? What are the politics of culture in the G-W area?

GROUP 03/HOUSING AND URBANIZATION

- 01. Planning agenda in City expansion
What are the plans of the "Thames Valley University"? What are the politics of city expansion in the G-W area?
- 02. City investment and creative class insertion
What are the politics of investment in creative class? What are the politics of investment in creative class?
- 03. Implosion-explosion urban dynamics
What is the politics of implosion and explosion in the G-W area? What are the politics of implosion and explosion in the G-W area?
- 04. Urban fragmentation and center-periphery dialectic
What is the "City's center-periphery" dialectic? How is the City fragmented? How is the periphery fragmented?
- 05. Citizen groups' development critiques and proposals
Are there alternatives: housing models in the area? Non-traditional typologies? What are the politics of housing in the G-W area?
- 06. Senior housing prioritization
- 07. Participatory budgeting for low-income housing and urban development
- 08. Developers' lobbying and industrial development
What are the politics of developers' lobbying and industrial development?
- 09. Large vacant areas developments
What are the plans for the vacant areas? What are the politics of vacant areas in the G-W area?
- 10. Province coercion for city development
- 11. Financing mechanisms for housing construction, rental, and acquisition
What are the politics of financing mechanisms for housing construction, rental, and acquisition? What are the politics of financing mechanisms for housing construction, rental, and acquisition?
- 12. Master-planning and urban determinism
- 13. Alternative housing processes
Are there alternative housing models in the area? Non-traditional typologies?



1
ROUND
TABLES



INTER CREATIVE TIME PRESENTS

Center for Urban Pedagogy
2010

TXT 010

TUR → say 357

Kentsel Pedagoji Merkezi /
Center for Urban Pedagogy
Interview with / Röportaj
Damon Rich & Rosten Woo

Interrogating Public Space
Creative Time

2010

Interview with Damon Rich & Rosten Woo of the Center for Urban Pedagogy (CUP).

NT: Let's begin simply. I know that Center for Urban Pedagogy began in 1997 through the production of a booklet titled, "A How-To Guidebook for Urban Objects," with what you describe as "an informal group of people from diverse backgrounds but a shared interest in making interpretive objects about the city." Can you unpack this a little for me? What did you two study? What were the influences that eventually got you working in this particular mode?

DR: The booklet you mention was the work of five people using the name KYGL, for Keep Your Guns Loose: Stella Bugbee (graphic designer), Josh Breitbart (media activist), Jason Anderson (architect), Oscar Tuazon (artist), and me (architect). Between 1996 and 1999, our group made a few projects: an architectural proposal for memorializing the African Burial Ground, the How-To Guidebook, an installation about urban planning for Governors Island, and a journal of literary theory called KYGL.

In 2000, after leaving a job with the Parks Department working with communities and politicians to design public spaces, I was hired as a super, and came by some free office space, which became the birthplace of CUP. Building on the KYGL work, I began designing exhibitions as a flavor of theoretical architecture practice, sometimes with Jason Anderson, who still had a day job with a contractor. Sparked by Martha Rosler's "If You Lived Here...", Archigram, Rodchenko, and the idea of an Institutional Critique of architecture, Jason and I, who had studied together, organized a series of events—exhibitions, film screenings, walking tours, youth design projects—to celebrate the 100th anniversary of New York City's first building code. Sarah Herda at Storefront for Art and Architecture offered me a show in the middle of that August. As the lead designer, the Programmable City exhibition was a first try at creating an exhibition that was an immersive installation with a strong design while also incorporating lots of work by other people (often responding to a specific assignment), found materials, and lots of photographic, audio, and video documentation. It pulled ways of working from architecture, traditions of installation, and ethnography. Around this time, I met Rosten through a group of planner-artists called Place in History that sponsors collaborative projects addressing urban history, urban planning, and the physical and social fabric of the city. I invited Rosten to join the Building Codes project team, and was excited to work with him because he was coming from a background in government and job

distributable projects—that became one of the explicit goals of our first 3-year organizational plan written in 2005. Although I remain dedicated to the exhibition format in my own work, I am increasingly skeptical of the use of the exhibit as a form for a mission-driven nonprofit organization like [the one] CUP has become. It is very difficult to justify spending CUP's scarce resources on designing and installing a single exhibition when we could make 20,000 booklets or DVDs or even a downloadable PDF instead.

NT: There are numerous parts of CUP that I suspect point to a complicated form of practice that disturbs strict categories of art (obviously), but also cultural production in general. I am particularly interested in your approach to two ideas: pedagogy and policy. Lets start with pedagogy. To what degree does pedagogy inform your practice and maybe you can expand on how you feel CUP plays with this concept in praxis?

RW: I would say that pedagogy heavily informs CUP's practice! The way I've thought about this is specifically about the relationship between pedagogy and organizing (a.k.a. pedagogy and policy change) There's a great book by Barbara Cruikshank called *The Will to Empower*, that talks about the problems of "empowerment" in organizing and the pitfalls of an approach towards empowerment that starts to look like "utilization," or treating people kind of instrumentally when you empower them to a specific ends. So, I think of CUP's work, and particularly the way that it engages art, as a kind of empowerment without an end. I try to encourage CUP to produce works that illuminate politics and have a sympathetic relationship to organizing but that don't produce clear answers or directives. I think that artwork is particularly structured to be effective in that way.

DR: On a material level, too. As a designer, I want to understand how the built world embodies ideologies, how it "norms" behavior, to tap into that power to shape social life through my own work. At its base, I see architecture as the study of how meaning attaches to shapes. The goal of understanding the adhesive process is to learn to direct it, taking on the role of the agent—someone who is able to make something happen (not so different from Friere's Hegelian dream of going from object to subject). And that's something to learn from artists like Hans Haacke, Michael Asher, Martha Rosler, Adrian Piper: how to minimally intervene in an existing situation to provoke maximum productive criticality. So, like Rodchenko's Worker's Club, the goal is a design practice that produces educational environments that create new social possibilities.

And the connection of this practice of pedagogy to policy? I can't put it better than Martha Rosler did in a video piece I made for "The Programmable City" show: "When they were excavating a sidewalk, I was amazed when I saw dirt underneath it. Once you begin to realize that there are policy counterparts to the fact that something is paved over... you really feel like you are living in another world from the one you were when you were unconscious of it. You cannot help feel you are implicated in an incredibly complex and socio-mechanical system that you can access and intervene in many different places." The goal shares something with the classic avant-garde project of drawing on the power of visual and conceptual abstraction to fuel social change.

NT: I find it interesting how many genres of contemporary art practice can innovate to the point of actually becoming another discourse. For example, there is so much work about conversation and social aesthetics. Sometimes, these projects get to the point where they have basically worked their way into a very old field, with a long history of empirical studies and knowledge, such as education. Nonetheless, if the field of art has something to offer, I would say one of the strong points is what you point to: the ability to not be overly utilitarian. Ambiguity is a productive space to think through pedagogy as it is, as you say, open-ended. Can you articulate more specifically how this strategy informs particular projects you work on?

RW: Are you talking about the strategy of ambiguity? In general, I think ambiguity is

The World According to St. Lambrecht, Austria

031

Gerichte auf Tischen

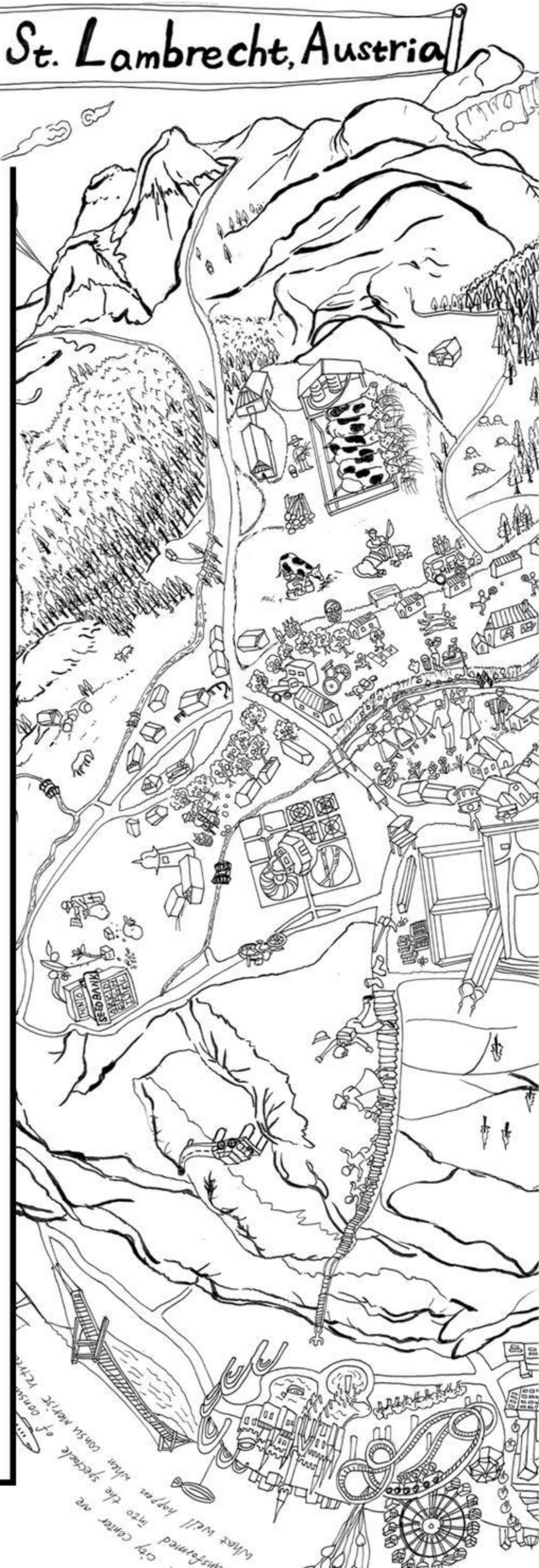
Design for the Living World,
Hochschule für bildende Künste
(HFBK) Hamburg

St. Lambrecht, AUT

2012

İstanbul ne kadar genç, büyüyen bir şehirse, Avrupa şehirleri de tam tersidir: Azalan, yaşlanan nüfuslar, düşüşe geçen endüstriler ve teşvik edilmeyen girişimcilik. Süregelen küçük ölçekli ekolojik tarım geleneğine dayanan Avusturya'daki St. Lambrecht adlı kasabada durum tam olarak böyle. Bölgenin tüketiciliğe karşı direnci uzun vadeli bir strateji olarak işe yarayabiliyorken, kentsel kamusal alan için olumsuz sonuçları bulunuyor. 2012'de, Living World tasarım öğrencileri tarafından ana cadde boyunca, 400 misafirin ağırlandığı 100 masadan oluşan uzun bir masada, ikinci yemeği hazırlandı. Şölenin hazırlık aşamasında öğrenciler bölgedeki tüm evleri gezerek yerel tarifleri bir yemek kitabında topladılar. Şölen sonrasında kasaba sakinlerine bağışlanan yemek kitabı ve mobilyalar ise kır ve kent arasında ya da kamusal ve özel olan arasında bilinen o kutuplaşmayı aşan bir yatırım oldu.

Whereas Istanbul is young and growing, many European cities feature shrinking, aging populations and an entrepreneurial state in retreat. One such case is St. Lambrecht, an Austrian market town where small-scale ecological farming is being rediscovered. In 2012, students of Design for the Living World constructed 100 tables, making a long table on the main street and hosting 300 residents for Sunday lunch. In preparation for the feast, students visited homes to collect regional recipes. The resulting cookbook and tables are relational objects—participatory design tools—enabling close interaction with residents. The furniture went to local homes, while a local social initiative began manufacturing the tables, rebuilding the economy. By creating a platform for shared space and knowledge, based on food and culture, Gerichte auf Tischen envisions a sustainable existence based on local community.



210/211

The landscape supports
Living together, Working together.
Community space is more important than
A new culture of living.

Adhocracy/Adhocracy

New culture of living is
long term, local, political.
It demands a new balance
between the urban and rural.

What will happen when the spectacle of consumerism is dismantled into the city center are
rebalancing: Shrink
globalization, and
growth of the



In 2014, a new EU policy will support farmers as stewards of the land and natural resources.

Local water resource created

Sustainability means self-sustainability. Sustainability is based on local knowledge. Let's bring clear to what we depend upon. We burn wood for heating.

The bio farming network is a tool for thinking outside the box.

Diverse Practices and Products: hand-on practice and knowledge-base economy go hand in hand.

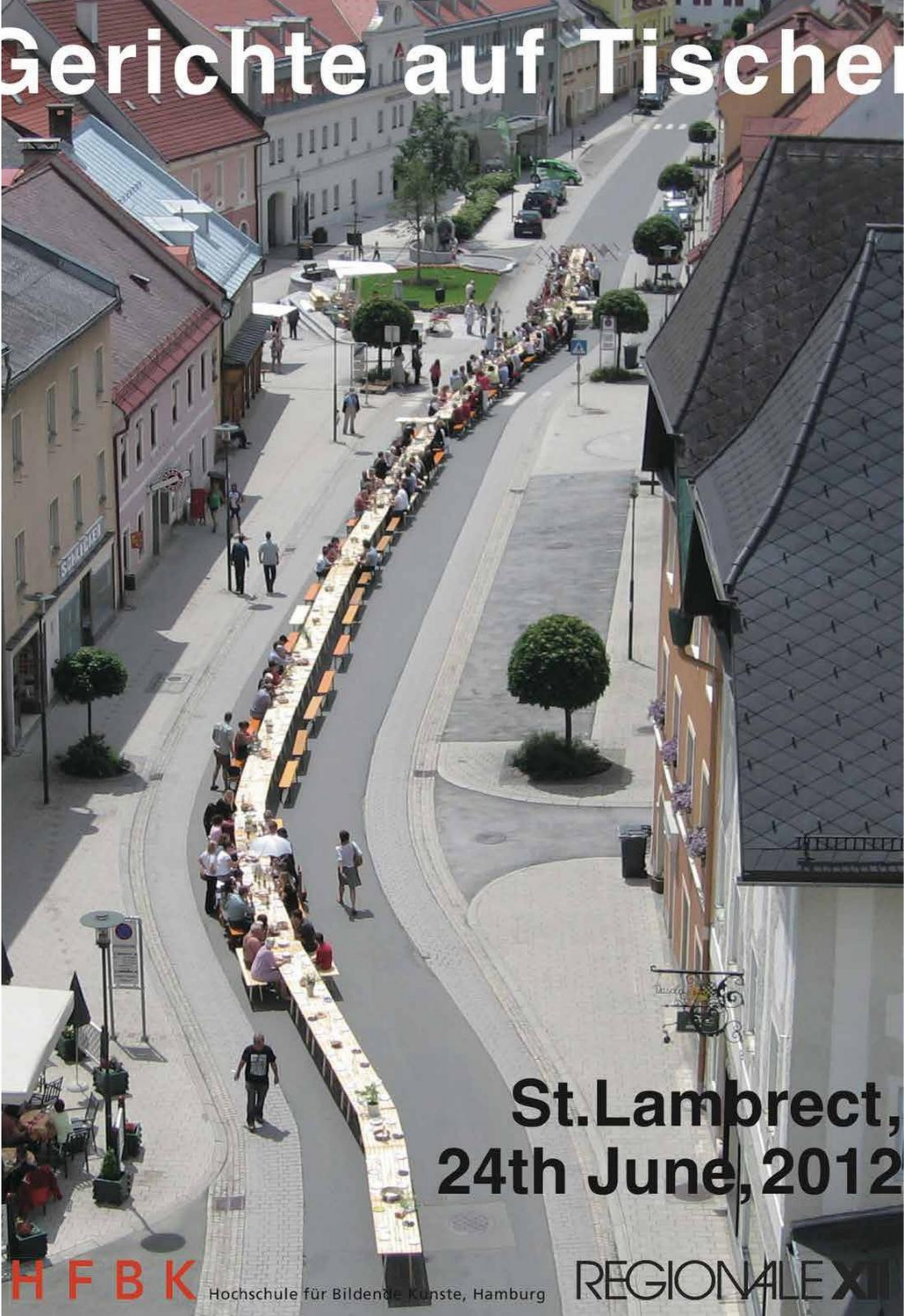
individual identity, diversity

Family → Community → Society
After unrestricted development, let's consider the demerit.

Neo-liberal recipe of large-scale development can't succeed the small-scale economy based on the landscape.

Gerichte auf Tischen

212/213



Adhokrasi/Adhocracy

**St. Lambrect,
24th June, 2012**

HFBK

Hochschule für Bildende Künste, Hamburg

REGIONALE XII



We bound a cookbook that traveled from house to house collecting recipes.



We built tables and benches on the market place that resident's were invited to take home after the Sunday lunch. The concept of the tables allows for individual transformation, such as compost-boxes and raised-garden-beds.



We cooked and ate together with the community of St.Lambrecht.



- Protection of local economy
- Need for communication, starting with family reaching the community.
- Traditional farming for a sustainable future.
- Responsibility for landscape and the community.

which opened discussions about the future of the region based on a local culture of living

Design for the Living World, Hochschule für bildende Künste (HFBK) Hamburg: Marjetica Potrč (Professor), Bernhard Niklaas Karger, Lea Kissing, Johanna Padge (Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle), Till Richter, William Schwartz, Mai Shirato, Julia Suwalski, Nuriye Tohermes, Chunya Yang (the School of the Museum of Fine Art, Boston, USA). Supported by Regionaler12, Austria and Hochschule für bildende Künste (HFBK) Hamburg



We documented the project Gerichte auf Tischen over a year's time.





HOMEGROW

LOCAL CONSTRUCTION PRACTICES A CONFERENCE ON AFFORDABLE HOUSING

THIS CONFERENCE WILL DISCUSS NEW WAYS OF CONCEIVING, PLANNING, AND BUILDING AFFORDABLE HOUSING. THESE ATTEMPT TO BREAK THE SELF-DEFEATING LOGIC OF CURRENT INITIATIVES IN THE SECTOR SEEM TO BE LOCKED IN TODAY. IT FOCUSES ON THE ABILITY OF SO MANY NEIGHBOURHOODS TO PRODUCE AFFORDABLE HOUSING.



SPEAKERS

CLAUDIO ACIOLY UN HABITAT, NAIROBI
MICHAEL BELL COLUMBIA UNIVERSITY
BIJAL BHATT MAHILA HOUSING TRUST, AHMADABAD
AMITA BHIDE SCHOOL OF HABITAT STUDIES, TISS, MUMBAI
MUSTANSIR DALVI SIR JJ COLLEGE OF ARCHITECTURE, MUMBAI
BV DOSHI VASTU SHILPA FOUNDATION, AHMADABAD
ALEXIS DE DUCLA LAFARGE AFFORDABLE HOUSING, CHENNAI
MATIAS ECHANOVE URBZ/URBANOLOGY, MUMBAI
MARCO FERRARIO MICRO HOMES SOLUTIONS, NEW DELHI
PANKAJ GUPTA JK TRADERS CONTRACTORS, MUMBAI
RAJEEV KATHPALIA VASTU SHILPA FOUNDATION, AHMADABAD
RAKHI MEHRA MICRO HOMES SOLUTIONS, NEW DELHI
MARC MIMRAM ARCHITECT AND ENGINEER, PARIS
SAMEEP PADORA ARCHITECT, MUMBAI
FRANÇOIS PERROT LAFARGE, PARIS
YASHWANT PITKAR SIR JJ COLLEGE OF ARCHITECTURE, MUMBAI
RAHUL SRIVASTAVA URBZ/URBANOLOGY, GOA

ORGANIZED BY URBZ, SIR JJ COLLEGE OF ARCHITECTURE

WEB URBZ.NET/JJAH STUDIOPLUS.LAFARGE.BLOGS.COM

EMAIL JJAH@URBZ.NET

TEL 022 22621649 (SIR JJ COLLEGE OF ARCHITECTURE)

DATE MARCH 29TH (THURS) - 30TH (FRI), 2012

VENUE SIR. J.J. COLLEGE OF ARCHITECTURE

78/3, DR.DADABHAI NAOROJI ROAD

MUMBAI 400001

032

Zanaatle Örülmüş Mahalleler / Crafting Neighborhoods

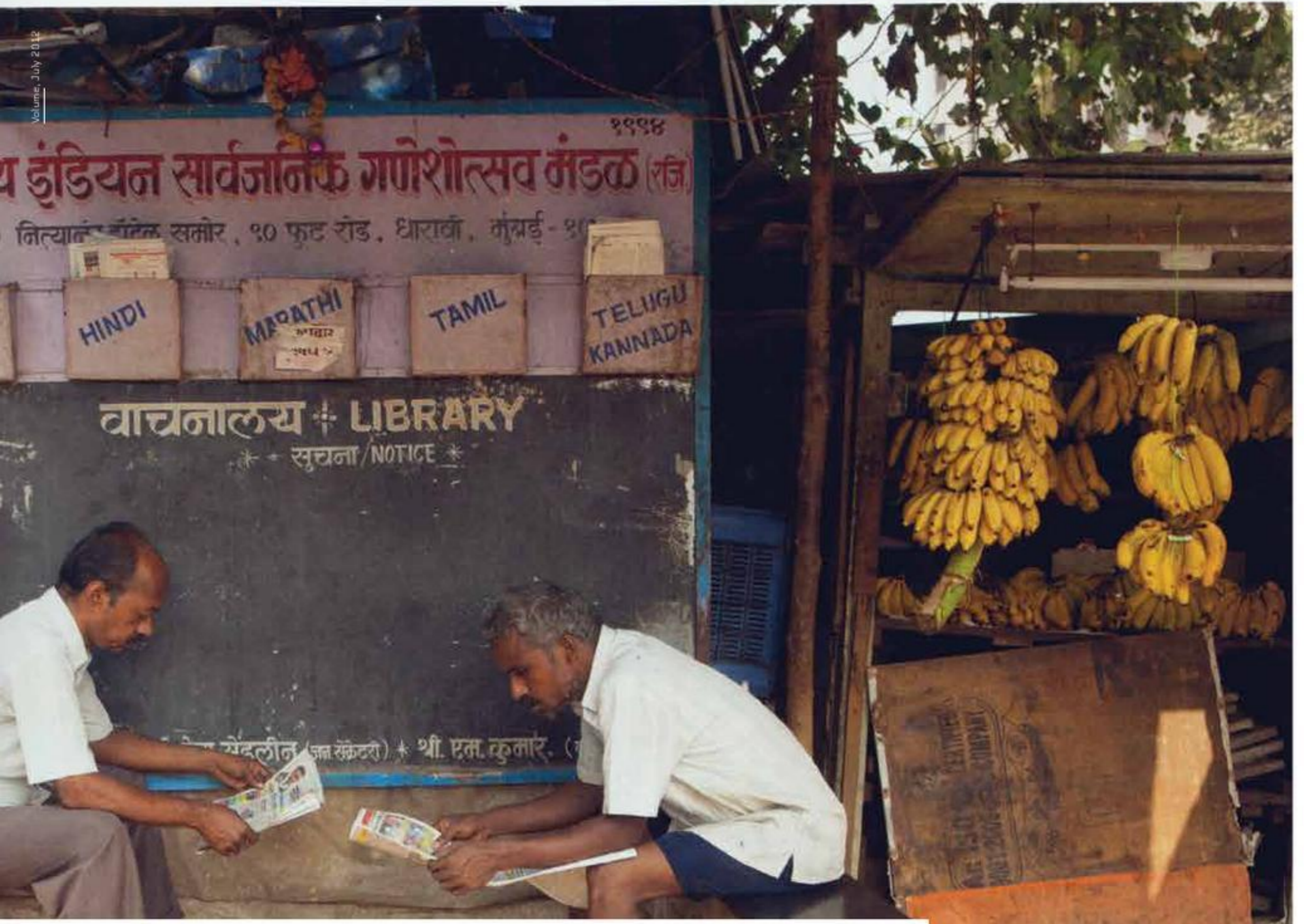
URBZ, Made in Şişhane

Mumbai, IND
Istanbul, TUR

2012

Sanayi Devrimi anlatısına sarmalanmış sürekli artan makineleşme fikri zanaatın, el emeğinin ve analog süreçlerin halen devam eden varlığını gizler. URBZ küçük ölçekli üretimin İstanbul'daki Şişhane ve Kapalıçarşı ya da Mumbai'deki Girgaum ve Dharavi gibi mahalleler üzerinde yarattığı toplumsal ve mekânsal etkileri haritalandırmak amacıyla küçük atölye ve zanaat stüdyoları ağıyla çalışmakta. Kritik nokta, bu bölgelere özgü pratiklere ait ortaya çıkan formların sadece sanayi öncesinden kalmış olması değil, bağımsız çalışan günümüz tasarımcılarının çalışma biçimlerini taklit eden sanayi sonrası döneme ait olması. URBZ, Zanaatle Örülmüş Mahalleler projesiyle, konsept tasarımcısı ve üretici arasındaki ayrım veya hiyerarşi ile değil, uzmanlık ve teknik beceri arasındaki akışkan alışveriş ile belirlenen m2m (akıldan akla aracısız tasarım) pratiklerinin varlığını göstermekte.

The idea of steadily increasing mechanization is folded into the narrative of the Industrial Revolution, obscuring the continued presence of craft, manual labor, and analogue processes. URBZ and Made In Şişhane (MIS) engage with a network of tiny workshops and artisanal studios to map the social and spatial effects of small-scale manufacture on neighborhoods such as Şişhane and Kapalıçarşı in Istanbul or Girgaum and Dharavi in Mumbai. Critically, the forms of praxis native to these areas are not simply pre-industrial, but post-industrial as well, mimicking the way contemporary freelance designers and consultants work today. URBZ and MIS reveal the presence of m2m—unmediated, mind-to-mind design—in which there is no separation or hierarchy between concept designer and manufacturer, but rather a fluid exchange of expertise and technical skill. In Crafting Neighborhoods, objects are interpreted not as simple commodities but as communication devices between user and producer.



Daharavi'nin ekonomik ve toplumsal başarısında kast edilen sisteminin rolü, birkaç hevesli akademisyen ile aktivistin dışında çoğunlukla ya yeterince anlaşılmamış ya da takdir edilmemiştir. Her ne kadar Dharavi'nin özgül iktisat tarihine küresel boyutta dikkat çekilmesi günümüz medyasını daha farkında kılmış olsa da bu durum hala geçerlidir. Ama bu, her zaman

üretken siyasete dönüşen derin bir takdir hissi olarak ortaya çıkmıyor. Çoğunlukla ekonomik başarının kent altyapısına yansımaysı yalnızca 'gecekondu'nun yok edilmesi gerektiği fikrini kuvvetlendirir. Bu gerçekleştiğinde, oranın ekonomik dinamizmi de çöker. Kentin gerçekte ihtiyacı olan şey, mevcut yapılanmış çevre mahvedilmeden hizmetlerin

daha iyi temin edilmesi ve çevrenin iyileştirilmesi, aynı zamanda da kademeli olarak artan mantığın ekonomik fonksiyonları öne çıkaran bir şekilde gelişmesine izin vermektir. Bunun için, Dharavi'nin insan dokusunu oluşturan bazı topluluklara karşı yöneltilen, derinlerde yatan önyargıların üzerinden gelinmesi gerekir.

However, it is also true that the Dalit identity is not something that many residents actively use in their daily lives. In many ways, neighborhoods like Dharavi allow for reinvention of identities that tries to erase marginality connected to older names and histories. Yet, this is a complex game. Political parties use caste as an active principle at times and as subordinate at others.

The role of caste in Dharavi's economic and social success is not often understood or appreciated enough, except by some enthusiastic scholars and activists. It is true though that today the global attention to the special economic history of Dharavi has made the media more aware. But this does not often translate into a deeper appreciation that transforms into productive policies. For most of the time the fact that economic success is not reflected in civic infrastructure only reinforces the idea that the 'slum' needs to be erased. When this happens,

off goes its economic dynamism. What it needs really is better provision of services and improvement of its environment without destroying its existing built-environment, allowing for a gradual incremental logic to unfold in a manner that foregrounds its economic functions. For this some deep-rooted prejudice against some of the communities that make the human fabric of Dharavi must be overcome.

AJ Dharavi attracts people from across India, attaining a certain kind of density and diversity. When people converge in one place, they usually reinvent their identity. Is that happening in Dharavi?

ME&RS Yes, certainly. We have documented hundreds of religious shrines in the locality. These reveal the regional affiliations and traditional background of different residents and communities of Dharavi residents.

Production

several activities, among which the Institute of Urbanology, a research center based in Goa devoted to understanding the

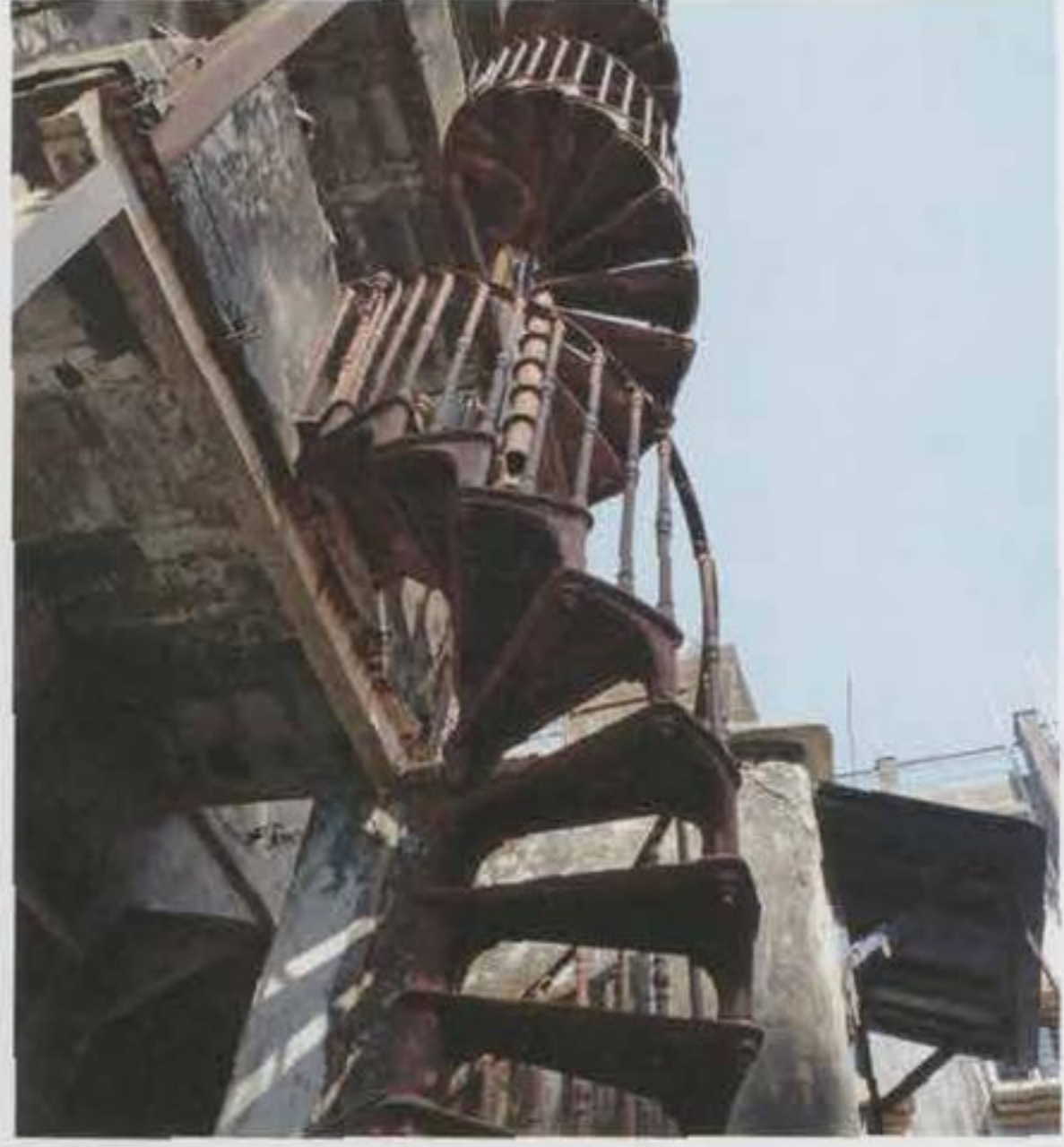
URBZ

Zanaatle Örölmüş Mahalleler projesindeki Bombay örneği, şehrin dinamik ekonomisinin hikayesini, çoğunlukla görmezden gelinen çağdaş zanaatkarların yaşamları üzerinden ele alır. Zanaatkarlar, kök salmış geleneksel bir cemaat tarihi ve hüneri ile yeni teknolojik sistemi iyi bir şekilde uyumlaştırıp, manuel ve yüksek teknolojik enerji ile yerel ve küresel ihtiyaçları karşılamaktadırlar. Bu zanaatkarlar, bölgede ve yerkürede bazen şaşırtıcı derecede geniş erişime sahip olan yerel pazarlar ve sosyal ağlar ile çalışırlar.

Mumbai appears in the exhibition through the lives of its contemporary artisans, who are often overlooked in the larger story of the city's dynamic economy. Rooted in traditional community histories and skills, they have adapted very well to new technological systems and combine manual and hi-tech energy to satisfy local and global needs. They almost always operate through local markets and social networks, which sometimes have a broad reach across the region and the globe.

esses and daily practices that as Bogotá, Tokyo, Istanbul, New i, yet elude representation ny alone. In contrast to the fined efforts to understand ice of "urbanology" relies on g urban ecosystems through nd places—charting home- ousing, artisanship and etical spaces where these sible, the "urbanologist" must At most times," they write

of laboratory where a new bottom-up, self-organisational approach to urban design can be bred. Taking a leaf from Venturi, Scott Brown and Izenour's book, they claim that learning from the existing landscape is a way of being revolutionary. URBZ highlights, for example, the contrast between the government's response to the housing crisis, i.e. large-scale production of low-cost housing blocks that quickly turn into vertical slums, and the far more numerous housing units of far better quality being built by contractors and end users at lower prices in Mumbai's many unplanned settlements. A specific example offered in support of this thesis, and later the subject of an URBZ workshop at Sir JJ College of Architecture, is a house built by contractor Amar Madhukar Nirjankar in the Utkarsh Nagar neighbourhood for 2.5 lakh rupees, or



CITY MAKERS
Dharavi, 2009

Indagine sui lavoratori del distretto. Ramchandra e suo figlio Lakhan mentre riparano elettrodomestici (sopra) e ricamatori nella stanza ora occupata da urbz (sinistra)

• Survey of the district's workers. Ramchandra with his son Lakhan repairing domestic appliances (above) and embroiderers in the room now occupied by urbz (left)

in a text on their blog airoots/eirut, "the urbanologist and the anthropologist are one and the same." This quasi-anthropological approach towards the observation of urbanity derives largely from the belief that designing for a context such as Dharavi—or any urban condition, for that matter—must necessarily occur with the involvement of its inhabitants, the end users. For URBZ, Dharavi is a kind

approximately 3,850 euros. In the narrative of urbanology, the contractor is a key character: he condenses into a single persona all those qualities of pragmatism, ingenuity, business savvy and political astuteness that make the machine that is Dharavi tick, despite the absence of any formal planning or infrastructural investment. Echoing David Harvey, Echanove and Srivastava perceive the city in general, and Dharavi in

tti di palazzi adibiti
tazione, costruiti
alla Slum
ilitation Authority,
o lentamente
uendo gli insediamenti
ici bassi costruiti
ali
-rise housing projects
nder the Slum
ilitation Authority
wly replacing
developed low rise
ments

particular, not as the place where the factory exists but rather a factory in itself, in which producer and product are one and the same, and in which the contractor—together with the postindustrial artisan and the hardware dealer—is a vital node in the social structure.

Echanove and Srivastava are acutely aware that the continued existence of Dharavi, let alone any improvement of its infrastructure and living conditions, depends on how the debate around its future is framed. For its part, despite the well-documented productivity of its workshops, the government has squarely defined it an "informal settlement" and placed it in the hands of the Slum Redevelopment Authority, which unsurprisingly announced its intention to raze the district to make way for the development of new real estate. "Dharavi,"

the municipality asserts, clearly unconcerned about concealing its voracity for developable real estate, "is the opportunity of the millennium." Current inhabitants would be offered some kind of tenure—in most cases tiny apartments, potentially elsewhere—but the vast majority of the enormous profits generated would unquestionably end up in the pockets of the developers. URBZ and the Institute of Urbanology counters this with a sort of artistic guerrilla action, disseminating through its blogs perfectly credible images of Dharavi streetscapes merged with urban vistas of Turin, Tokyo and other cities. The message is clear: since the incremental growth of cities is the default form of urban development all over the world, Dharavi is everywhere, and the problem of integration between new and old cannot be simply swept under the carpet. —JG



Bu teze destek niteliğinde sunulan özgül bir örnek, ve Sir JJ Mimarlık Fakültesi'nde düzenlenen URBZ workshop'unun geniş kapsamlı konusu olarak, Utkarsh Nagar mahallesinde müteahhit Amar Madhukar Nirjankar tarafından 2,5 lakh rupeye ya da hemen hemen 3,850 avroya yapılan bir evdir.

Kentbilimi anlatısında, müteahhit ana karakterdir: pragmatizm, yaratıcılık, iş kafası ile siyasi kurnazlık gibi özelliklerin hepsini tek bir kişide toplar; bu özelliklerle herhangi resmi bir planlama veya altyapı yatırımı olmamasına rağmen Dharavi denilen makine işler. David Harvey, Echanova ve

Srivastava'nın deyişiyle, genel anlamda kent, özel olarak da Dharavavi, fabrikanın varolduğu yer olarak değil, üreticinin ve ürünün aynı olduğu fabrikanın ta kendisidir; burada müteahhit -post-endüstriyel zanaatkar ve donanım bayisiyle birlikte toplumsal yapıda hayati önem taşıyan düğümü oluşturur.

LINKS

<http://www.urbanology.org/>
<http://www.airroots.org/>
<http://www.dharavi.org/>
<http://www.urbz.net/>
<http://www.flickr.com/photos/urbzoo/>

tehta,
,
itira,
eshi

Made in Şiřhane

Galata Rum İlköğretim Okuluna yürüme mesafesindeki Şiřhane bölgesi uzun yıllardır aydınlatma tasarımcılarının, imalatçıların ve perakendeci ağının merkez üstü olmuştur. Bölgedeki yüzyüze karşılıklı iletişim ve aracısız tasarım süreçleri, yoğun mahalle yapısından yararlanarak kendi iletişim sistemlerini kurarlar. Bir araya gelen bu etkinlikler eski mahalle ilişki ağı sayesinde yeni yaratıcı tasarım pratiklerine olanak verir.

The district of Şiřhane—located within walking distance of the Galata Greek School—has for decades been the epicenter of a network of designers, producers and retailers centered around lighting. Face-to-face interactions and unmediated design processes utilize the dense neighborhood as their communication system: the clustering of activities facilitates the maintenance of old relationships and allows for new creative practices to emerge.





8

Projekt

HFBK Grafikstudium

Auftraggeber

Klasse Ingo Offe

vertreten durch M

Schwarz (und alle

Ort

Lerchenfeld 2

Bearbeiter

Daniel Pietschmann

Oliver Schau

Bearbeitungszeitraum

Januar-März 2011

Budget

–

033

Kamusal Tasarım Desteği / Public Design Support

Jesko Fezer, Studio Experimental
Design, Hochschule für bildende
Künste (HFBK)

Hamburg, DEU
Istanbul, TUR

2011–

Tasarım, baştan çıkarıcı görselleştirme, kavramsal galeriler ve yüksek profilli olaylar döneminde elit hale gelmiştir. Bu Deneysel Tasarım Stüdyosu ile Jesko Fezer, sınırlı kaynakla uygulanan bağlamlara tasarımı yerleştirerek bu pozisyona meydan okur. Hamburg'un St. Pauli semtinde, hızlı soylulaştırmadan kaynaklanan toplumsal bütünlükteki yaraları iyileştirmek ve gündelik hayata dair sorunları çözmek için öğrenciler her hafta iki saat ücretsiz tasarım danışmanlığı sunuyorlar. 10 ile 280 avro arasında değişen serbest bütçeleri ile, kullanıcının tasarım çözümünden önce geldiği işbirliği süreçlerine giriyorlar. Deneysel Tasarım Stüdyosu, Bienal için, İstanbullularla birlikte çalışacak, hayatı basit ama düşünceli bir şekilde iyileştirmek üzere tasarımı kullanacaklar.

With his Experimental Design Studio project, Jesko Fezer seeks to challenge the elitism of design by introducing it into contexts with limited resources. In Hamburg's St. Pauli neighborhood, students offer locals two hours of free design consultation every week in order to help them solve everyday problems and stitch together the tears in social cohesion caused by rapid gentrification. With budgets ranging from 10 to 280 euros, they enter into cooperative processes where the user precedes the design solution. For the Istanbul Design Biennial, the Experimental Design Studio will work with local communities, using design to improve everyday life through simple actions.

2

Projekt

Lidl WG

Auftraggeber

Wohngemeinschaft

(Johanna u.a.)

Ort

Herrenweide

Bearbeiter

Claire Helen Erhardt,

Max Weydringer

Bearbeitungszeitraum

November 2011 bis

März 2012

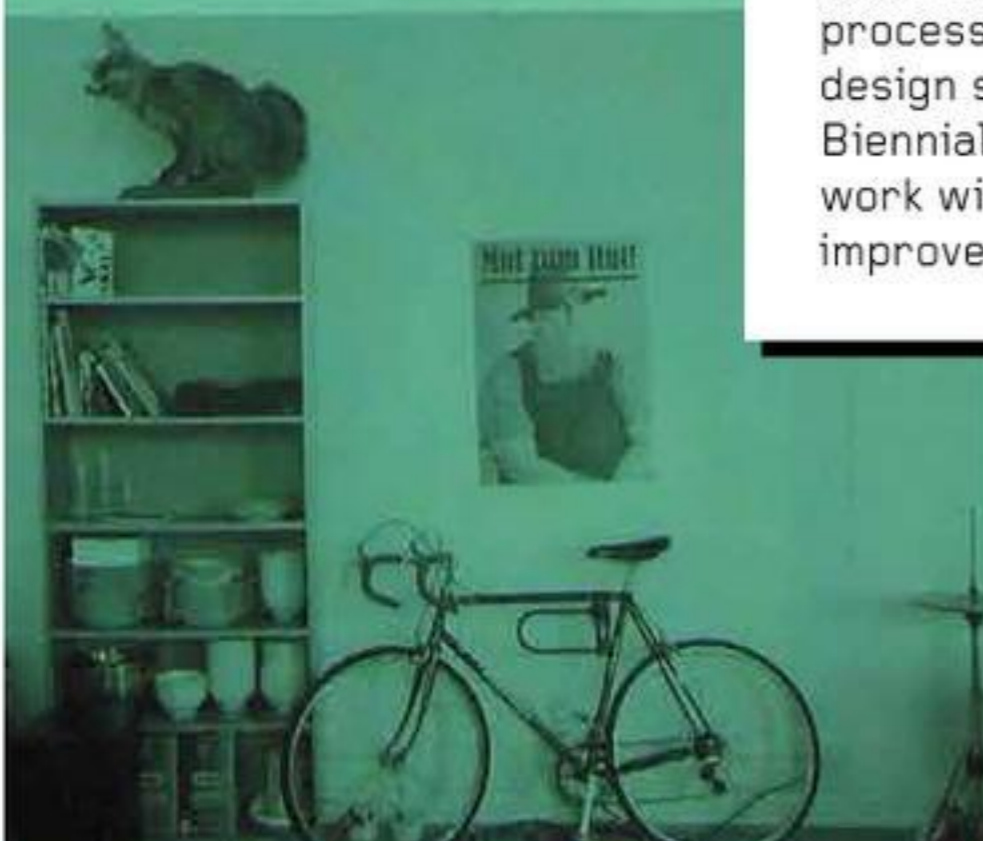
Partner

Mieter helfen Mietern e.V.,

Lidl

Budget

15 Euro



Projektblätter
Öffentliche
Gestaltungsberatung
St. Pauli

7

Projekt

Grünstreifen Herrenweide

Auftraggeber

Frau Hische und andere

Ort

Herrenweide

Bearbeiter

Fabian Berger,
Charlotte Dieckmann,
Fridolin Gottstein,
Fynn-Morten Heyer

Bearbeitungszeitraum

November 2011
bis März 2012

Partner

GWA St. Pauli

Budget

50 Euro



Projektblätter
Öffentliche
Gestaltungsberatung
St. Pauli

5

Projekt

28qm

Auftraggeber

Sargam

Ort

Karolinenstraße

Bearbeiter

Dmitrij Beschel,
Christina Mertens

Bearbeitungszeitraum

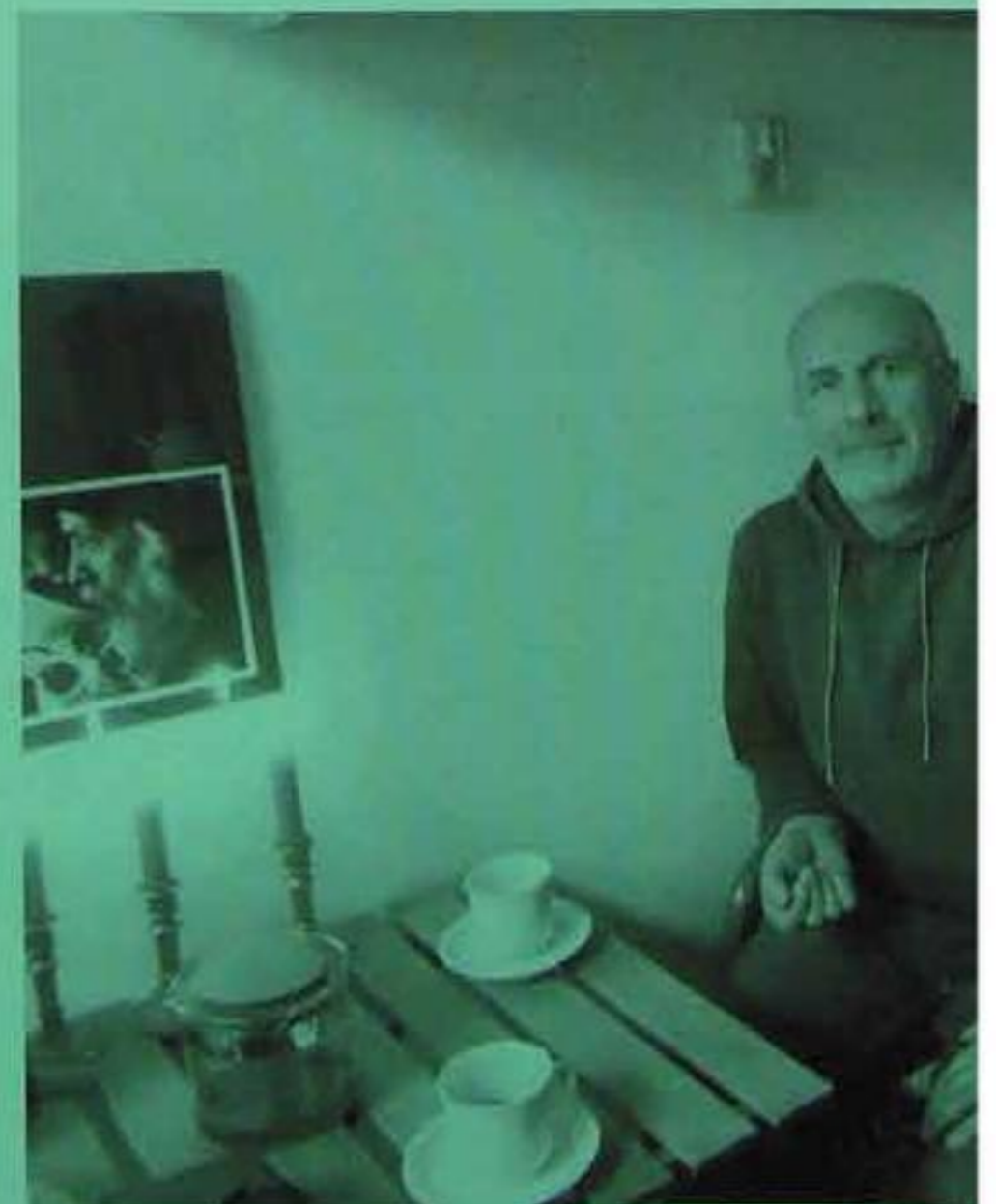
Seit November 2011

Partner

Alexander Joly

Budget

10 Euro





Infofaltblatt Öffentliche
Gestaltungsberatung St. Pauli,
Grafik: Stefan Fuchs, Marius
Schwarz, Niklas Sagebiel,
Nils Reinke-Dieker, Klasse
Prof. Ingo Offermanns, HFBK
11/2011

Kostenlose Design-
unterstützung für
Alltagsprobleme in und
außerhalb Eurer Woh-
nung.

*Evinizin içindeki ve
dışındaki günlük
sorunlar için ücretsiz
tasarım yardımı.*

We offer free design
support for everyday
problems in and outside
of your flat.

Gemeinsam Platz
schaffen, organisieren,
umgestalten, ausbauen,
aufmotzen, gemütlich
machen, bewerben und
strukturieren in Woh-
nung, Laden, Straße,
Stadtteil, Schule, Be-
trieb, Familie, Garten,
Hof, Platz, Lokal und
Keller

Immer mittwochs im Kölibri von 16 bis 18 Uhr
oder support-design@hfbk-hamburg.de

GWA St. Pauli e.V.
Gemeinwesenarbeit,
Kulturarbeit & Sozial-
arbeit

Stadtteilkulturzentrum
Kölibri

Hein-Köllisch-Platz 12
20359 Hamburg

Studio Experimentelles
Design/ Support Design
Hochschule für bildende
Künste

Lerchenfeld 2
22081 Hamburg

Öffentliche Ge- staltungsberatung

Studierende des Studios für Experimentelles Design von Prof. Jesko Fezer an der HFBK bieten die öffentliche Gestaltungsberatung/Kamu tasarımı danışmanlığı/Public Design Service St. Pauli Support Design 01 in St. Pauli an. Zu festen Öffnungszeiten finden BewohnerInnen Unterstützung bei der Erforschung und Lösung von Alltagsproblemen.

Im Hamburger Stadtteil St. Pauli findet Gentrifizierung statt. Es wird abgerissen und gebaut, die Mieten steigen rasant, Wohnungen werden in Eigentum umgewandelt, das lokale Gewerbe verändert sich, und die häufig einkommensschwache, oft auch migrantische Bevölkerung kann sich den Stadtteil immer weniger leisten. Zu beobachten

Wir wollen nachfragen, was geändert werden soll, und dabei konkrete Unterstützung leisten. Support Design möchte mit der öffentlichen Gestaltungsberatung in St. Pauli die Werkzeuge, die Techniken und das Wissen des Designs anbieten, um im städtischen Kontext zu problemorientierter gestalterischer Selbsttätigkeit anzuregen und die Stadt und die Dinge in ihr gemeinsam zu entwerfen. Einmal in der Woche werden Studierende des Studienschwerpunkts Design der HFBK in einer Sprechstunde mit konkreten AuftraggeberInnen arbeiten, die (Design-)Probleme haben. Personen, die es sich sonst nicht leisten könnten, professionelle Gestalter zu beauftragen, soll kostenlose Unterstützung in Planungs- und Gestaltungsfragen angeboten werden. Sie sollen angeregt und ermutigt werden, in einem kooperativen Gestaltungsprozess Probleme zu entwickeln und Lösungsstrategien zu



und bestenfalls schon die Lust am Gestalten weckt. Dafür erstellen wir einen Bastel-Faltbogen der Esso-Häuser zum selbst Ausschneiden, Zusammenkleben und Weitergestalten. Dieses Action-Kit wurde im DIN A3-Format an jede Wohnungstür geheftet. So könnten die Pavillontage bereits mit einer Sammlung kleiner Modelle beginnen.

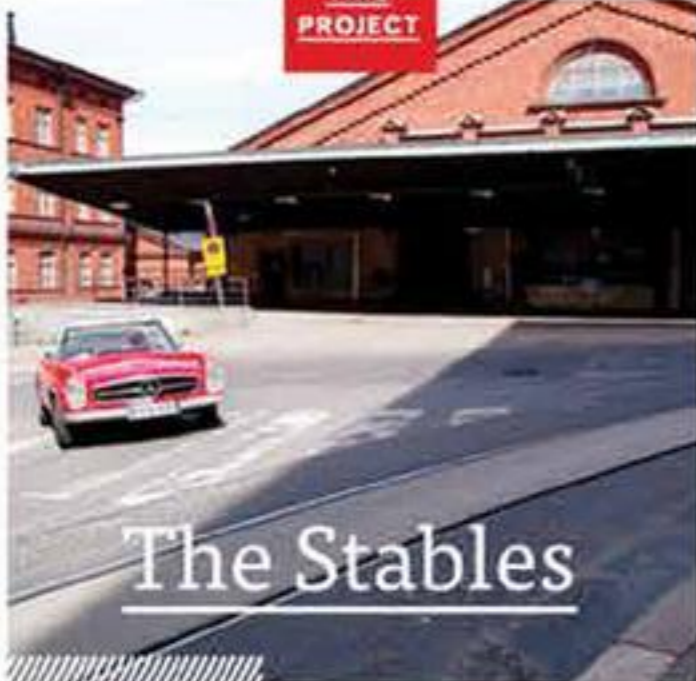


Make good things happen in

1/ [Start your project & build support](#) 2/ [Fund a project](#) 3/ [View projects](#)

Brickstarter is an open platform for community projects. You can use it to build a community behind it, find professional help and advice,

BACK THIS PROJECT



The Stables

33% FUNDED
€27 432 PLEDGED
3 DAYS TO GO

» A co-working space, café, shop and community garden in what is currently a parking garage «

NEW PROJECT



Cloud City

NEW PROJECT!
HELP SHAPE THIS PROJECT

» A sustainable block and space built on top of Meri

BACK THIS PROJECT



Uusikioski

43% FUNDED
€1 432 PLEDGED
17 DAYS TO GO

» We will grow herbs on the roof and vegetables in the square behind, and serve you fresh, local produce with a smile «

BACK THIS PROJECT



Aaltogrotto

62% FUNDED
€27,931 PLEDGED

» A co-working space in a disused Aalto-designed Mannerheimintie

BACK THIS PROJECT



Open Courtyard

82% FUNDED
€1,238 PLEDGED
12 DAYS TO GO

NEW PROJECT



Tower of Power

12% FUNDED
€834 PLEDGED

» PV cells on the roof power the coffee shop on the ground floor «

034

Brickstarter Sitra

Helsinki, FIN
brickstarter.org

2011–

Not in My Backyard (NIMBY) vakasında olduğu gibi, vatandaşların yerel gelişmeleri en kolay etkileme yöntemi, sunulan önerilere karşı çıktıklarını ifade etmeleridir. Belediyeler anında harekete geçme veya süreçlerde şeffaf yol izleme konularındaki eksiklikleriyle gerçekten de NIMBY hareketine bilmeden destek verir; böylece proaktif, yaratıcı bir yurttaş katılımını destekleyen bir oluşum ortaya çıkar. Kendi sözleriyle "Brickstarter, olasılıkları tekliflere, teklifleri projelere dönüştürme platformudur." Kentlerin nasıl yapılacağını dikte eden idarenin, yasamanın ve organizasyonel kültürün "perde arkasını" ve karanlıkta kalan konuları, sosyal medya ve fon destekli çoğulcu platformlarda aydınlığa kavuşturarak, sürdürülebilir gelişmeyi engelleyen sorunları mimari yolla çözümlenmeye çalışır. Brickstarter, "Kickstarter urbanism" (yönetimde çabuk karar almaya yönelik) hareketine ve NIMBY arkasındaki güçlere yeniden yön vererek, vatandaşlar ve kurumlar arasında—21. yüzyılın yönetim modelinin bir ön çalışması da denebilecek—daha gelişmeye açık ve eşitlikçi bir arayüz önerir.

The easiest way for citizens to affect local developments is by expressing their opposition to proposals—the so-called Not In My Backyard (NIMBY) phenomenon. Municipalities, meanwhile, often inadvertently encourage this NIMBYism through lack of genuine engagement and the opacity of their own procedures. Sitra, the Finnish Innovation Fund, has developed a prototype to explore the space in-between. Might there be a more productive way? In their own words, "Brickstarter is a prototype of a platform that turns possibilities into proposals into projects." It sketches the architecture of the problem preventing sustainable development, highlighting the issues implicit to social media and crowd-funding platforms as well as the "dark matter" of governance, legislation and organizational culture that dictates how cities are made. Brickstarter looks to transcend the hype of "Kickstarter urbanism" and redirect the forces behind NIMBY, suggesting instead a more progressive and equitable interface between citizens and institutions—a sketch of a 21st century governance model.

Punkaharju area «

to the local authority. And if that community also decides to fund it, what an infinitely more persuasive proposition. You can see at a glance how this has the potential to completely rewrite the relationship between citizens and local government.

It's early days though. A site like Neighborland is a useful exercise in civic expression, but it's limited in what it can achieve. One person in Boulder, Colorado, for instance, posts that he wants a commuter train to Denver. He's

rs, who all clicked "Me too". But given that such a train of millions of dollars, they don't stand much of a rastructure isn't a case of wish fulfilment, it's a case of investment.

arter comes in. Conceived by the design team at Sitra, fund, Brickstarter facilitates bottom-up initiatives by cal government. The website brings the rapid media together with a municipality's clout to "make good neighbourhood". It goes out of its way to make it easy with planning, inviting them to meetings and enabling / or skills.

Kamusal karar alma mekanizması için entelektüel bir aygıttır. Veya olsaydı hakikaten de öyle olurdu. Çünkü Brickstarter sadece bir prototip, teknisyenlerin "beta" site diye adlandırdıkları şeyden. Fikir bazında Helsinki şehri tarafından yönetilmesi tasarlanıyor fakat böyle bir aygıtın nasıl çalışacağını denemek için tasarımcılar bunu gerçekten de inşa etmeleri gerektiğini hissetti.

It's a sophisticated tool for public decision-making. Or it would be if it actually existed. Because Brickstarter is just a prototype, what techies call a "beta" site. The idea is that it would be run by the city of Helsinki, but to test how such a tool should work, the designers felt they had to actually build it.

I've written about Sitra before, and what makes it continually interesting is this luxury to experiment with how design processes can improve the workings of public policy. In Brickstarter's case, one of the primary motives was to make public decision-making more positive. At the moment, public consultations tend to be negative by definition. The only way most people get the chance to be involved in changing their public realm is through Nimbyism: a notice comes through the door and you're given an opportunity to object – you're not actively encouraged to make your own proposals. Community activists can make things happen but, asks Sitra's Dan Hill, "How do you get from activism to simply activity, from heroes to everybody?"

Clearly, crowd-funding has the zeitgeist on its side. We've seen how effective and empowering Kickstarter can be. And in these straitened times, alternative sources of revenue are worth exploring. But you can just imagine

Sitra üzerine ve ayrıca onu sürekli olarak ilginç kılan şeyin tasarım süreçlerinin, kamu politikalarının işleyişini geliştirmesiyle ilgili deney yapma lüksü olduğunu daha önce yazmıştım. Brickstarter örneğinde, kamusal karar verme sürecini daha olumlu kılmak temel itici güçlerden biriydi. Şu sıralar, halkın katılımı tanım gereği olumsuz olmaktadır. Birçok insan kamusal alanlarını değiştirme

sürecine katılım şansını sadece "Nimbyism" (Benden Uzak Olsun da'cılık) ile yakalarlar: kapıya bir bildiri asılır ve kişiye itiraz etmesi için fırsat verilir —kendi önermelerinizi yapmaya aktif olarak davet edilmiyorsunuzdur. Toplum aktivistleri işleri gerçekleştirebilirler fakat Sitra'dan Dan Hill'in dediği gibi "Nasıl aktivizmden basitçe aktiviteye, kahramandan herkese geçebiliriz?"

ickstarter another excuse not alism agenda, which anning.

ash comes from. First, mand logic of the market m, which must cater to all. ocratic, but it's not: the fact ng doesn't mean it won't get the debate can be skewed by ii ArcellorMittal Orbit at the ng dilemma – what if the

majority does want a mini Orbit but city hall thinks it's a bad idea (arguably the opposite of what happened with the real thing)? Will politicians risk

» There are no co-working spaces in central Helsinki, which is absurd in a city of 1.3 million people. There are however plenty of disused spaces, including entirely unique spaces like this, the entrance to a tunnel by the legendary Finnish architect . . . «



Get involved



YOU CAN JOIN THE NEXT MEETING

WHERE? Brickstarter South, May Forum Designmuseo, Helsinki [Map](#)
WHEN? 16 May 2012 18:00
RSVP? Via [Facebook](#)

PREVIOUS MEETINGS

[Open project file](#) to read the story so far



YOU CAN INVEST IN THIS PROJECT

You can [make a donation](#) to help fund this project. Pledge between €5 and €10,000.

Currently €22,145

Target €30,000



YOU CAN ALSO INVEST YOUR TIME

This project currently needs:

- 7 hours of a [lawyer](#)
- 6 hours of an [electrical engineer](#)
- 3 hours of a [structural engineer](#)
- 3 hours of a [builder](#)
- 3 hours of a [plumber](#)



OR, YOU CAN VOTE FOR THIS PROJECT

[Add your vote](#) to help make this happen.



Like 4 Tweet 131 +1 0 Share 163

Project backers

COORDINATORS



[Johanna Karjalainen](#)



[Robert Bringhurst](#)



[Hannele Timonen](#)



INVESTORS



[Anna Raittu](#)



[Johanna Kuittinen](#)



[Saku Toimisto](#)



[Kalle Sandberg](#)



[Juha Klinge](#)



ALONG WITH 138 MORE

tasks had been completed. The timeline for urban projects, the real-life approvals and the massive construction costs, are ill-suited for the Kickstarter approach. All the format can handle is a little, gizmo-like piece of the puzzle.



+Pool (via Kickstarter)

I'm hardly the first to have noticed this disconnect. **Brickstarter**, a still-evolving platform developed by a project team at Sitra including **Dan Hill** and **Bryan Boyer**, seems like an attempt to right some of the wrongs and frustrations Kickstarter urbanism could create. A recent post by Boyer asked,

As the interest in crowdfunding for local projects continues to grow, we're digging into the nitty gritty of what this actually implies. What is really being funded and what's the extent of the community participating?

In the Brickstarter mission statement, the creators describe Kickstarter's strengths: "aggregating attention," "story-telling," "community fundraising" (though how the physical rather than just the social media community will be accessed remains unclear) and add the element of time. A "dashboard" would chart desire versus institutions and legislation. In a more recent post, on post-earthquake rebuilding projects in Chile, the creators start to narrow the bullet points for participatory success and add physicality to the mix. "Build a focal point": have a space in which people can see progress and participate. This is not a gallery, which suggests mere display, and also something more results-focused than, say, the BMW Guggenheim Lab. "Start with a proposal": not renderings, but a malleable first draft. Rather than the storytelling emphasized by all successful Kickstarter pitchmen and -women, this model asks the community on the ground to help write the story. It puts the platform back in its place as a service rather than a mold of culture.

Brickstarter'ın ana misyonunda (açıklamasında), yaratıcıları Kickstarter'in gücünü tarif ediyor: "topluluk dikkat", "hikaye anlatıcılığı", "ortak fon yaratarak para toplama" (fiziksel yerine sadece sosyal medya cemaatinin katılabileceği bir fonun nasıl yaratılabileceği bir soru işareti) ve zaman unsuru. Çevrimiçi "kontrol paneli", kurumları ve mevzuatı değil, arzuları grafikleştirir. Şili'de

deprem sonrası inşa edilen projelerle ilgili yakında gönderilmiş bir mesajda, Kickstarter yaratıcıları katılımcılık sürecinin başarısındaki keskin noktalara odaklandılar ve fiziksellik eklediler. "Odak noktası inşa etmek" demek; insanların süreci, ilerlemeyi görebileceği ve katılabileceği ortama sahip olmak. Bu ortam teşhire hatta sonuç ürüne odaklanmayan bir galeri değil. BMW

Guggenheim Lab'ın "Bir öneri ile başla" mottosunda olduğu gibi, sonuç biçimlendirme değil fakat tamamen biçimlendirilmeye açık ilk taslak sürecine odaklanan bir ortam. Tüm başarılı Kickstarter satıcıları ve bireylerin vurguladığı kendi hikaye anlatıcılığı üzerine; bu model çevrimiçi cemaatini kendi hikayelerini yazmaya teşvik ediyor. Bu platformu, bir kültür çöplüğü değil bir hizmet alanına dönüştürüyor.

1. For the big
ill emerge,
ng for
u should go
jeting. Stop
istic bubble.
an \$5 and



o Comment Feed



035

Bireyselden Kolektif Eyleme / From Individual to Collective Action Recetas Urbanas

Istanbul, TUR

2012

1997'de, Recetas Urbanas'ın kurucusu mimar Santiago Cirugeda, İspanya'nın Seville şehrinin planlama kodunu hacklemeye başladı. Kentsel altyapıya ilişkin belirgin talep ve belediye yönetiminin ihmali dikkate alındığında, Cirugeda toplumsal ihtiyaçlara hizmet etmek üzere bir strateji olarak yasal çerçevenin boşluklarını ve potansiyel tekrar yorumlamaları araştırdı. İlk projesi "Konteynerler"de oyun alanlarının kurulması için yasal "cepheler" olarak geçici çöp kutularını kullanırken, "Yapı İskelesi"nde, ön cepheyi yeniden boyama gereçesiyle apartmanın yan tarafına kapsül şeklinde bir uzatma inşa etti. Bu mimari strateji, toplumun marjinal kesimine ait harap olmuş bölgeleri işgal eden ağaç, çatı ya da bina projeleri üreten Recetas Urbanas (Kentsel Öngörüler) denen kolektif bir stüdyoya dönüştü. Recetas Urbanas projelerinde, binalar arasındaki alanın yasal sınırlarından yola çıkan prostetik kurguda başka bir amaca uygun hale getirilen yapı malzemeleri kullanılmaktadır.



In 1997, the architect Santiago Cirugeda began to hack the planning code of Seville, Spain. Given the demand for urban infrastructure and the apathy of the municipal government, he mined the legal code for gaps in order to serve communal needs. His first project, Containers, used temporary dumpsters as legal "fronts" for playgrounds, while in Scaffolding he built a capsule room on the side of an apartment, on the pretext that he was repainting the façade; the extension was in place for months. Over 15 years, this architectural strategy has grown into Recetas Urbanas ("Urban Prescriptions"), a group whose projects occupy trees, rooftops, buildings scheduled for demolition, and pre-existing settlements of marginalized populations. In Istanbul, Recetas Urbanas use repurposed structural materials in a prosthetic installation inspired by the legal limits of the space between buildings.

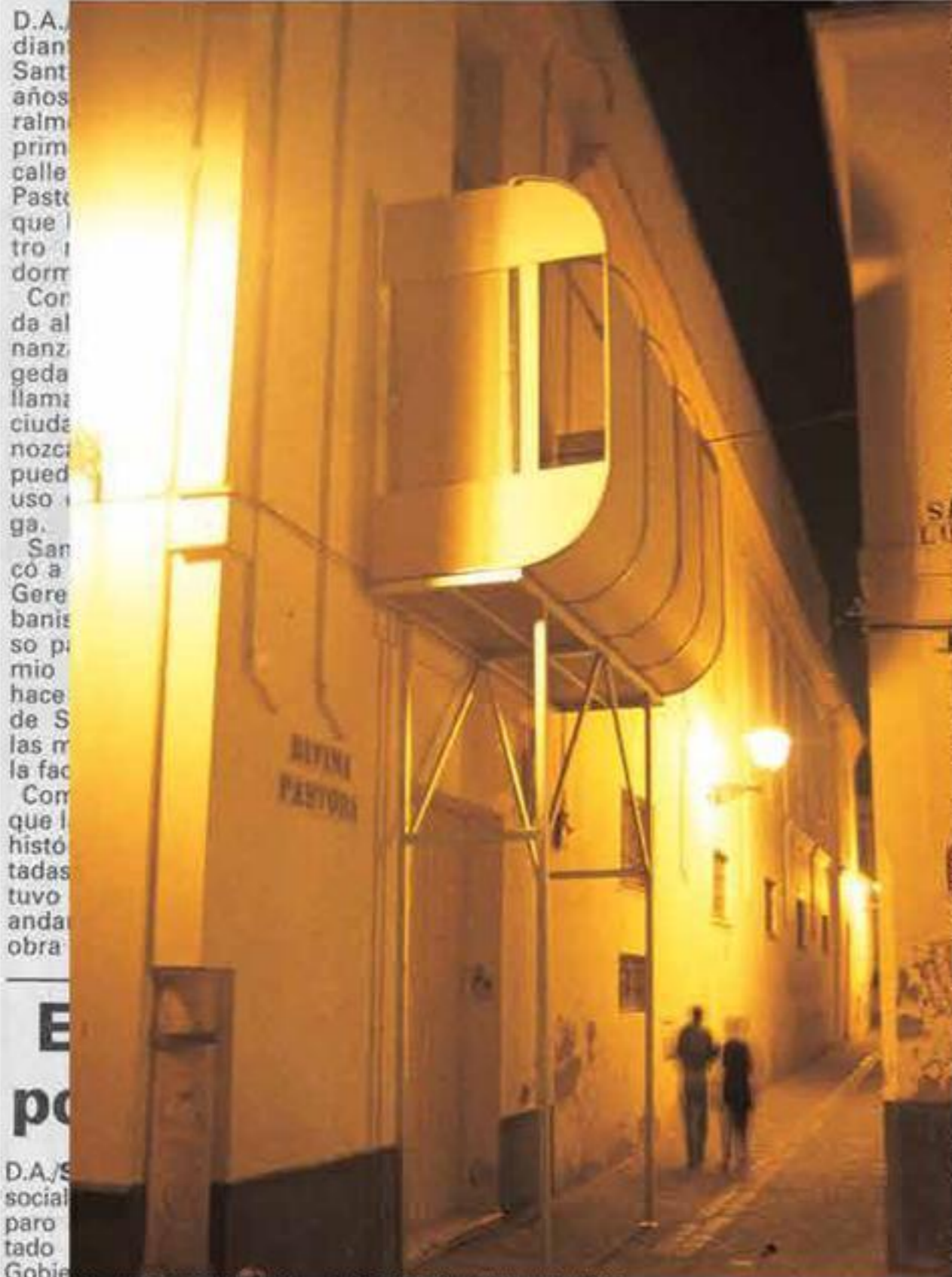


SEVILLA

Amplía su casa con un andamio

■ Un estudiante de Arquitectura de Sevilla gana cuatro metros a su vivienda

■ El joven trata de llamar la atención para que ciudadanos conozcan normativa



D.A. dian Sant años ralm prim calle Paste que l tro i dorm Cor da al nanz geda llama ciudá nozci pued uso i ga. San có a Gere banis so pi mio hace de S las m la fac Com que l histó tadas tuvo anda obra

estu- ctura uliar pero nunci- anta rba- vadi- n el a de en la oros, e al- staló a el del onfe- acio- nan- inte- tisti- bido la, y nen- acer "ar- finió e es- a de e de es d de spa- los e de

D.A./S social para todo Gobie tramos, condiciones y la- zos de las obras que se lle- varán a su pasc de Sevi 'modelc En un biales re delo ale se paga cas, co una vez tregan a tionado de Esta tos, Raf en com- ria. Folgar ces que usarlo a a conse censo d cido en niendo en cuenta la Ley finalización.

D.A./Sevilla.- Unos treinta jóvenes de la Residencia dariz de endidos uda co de una a. e entre aron el con na- n de la Emilia causa e el sába- cuando ectarse as -fiera- en 179 es- en la viso in- os mé- caron a gastritis aguda.

SCAFFOLDINGS



Aspecto que presenta el andamio colocado por Cirugeda en su casa. EFE

1. Apply in your local Urban Planning office (or similar) to the licence of a minor alteration to paint the facade of the building to which you want to fix yourself, in which you want to inlay, against which you want to lean, or simply which you want to enlargen.
 - 1.a. The degree of heritage protection of the building may force you to sign you will stick to the existing colour, but that should not bother you.
 - 1.b. If the facade does not need a coat of paint you can make a few colour loud paintings on it to justify the re-painting of it.
2. Ask a friend or relation, who should be an architect (there are plenty), to sign the scaffolding project, together with the preliminar health and safety plan. This is very simple project and can be easily copied. When it comes to talk about wages, a few beers will do.
3. With the payed minor alteration licence (some 3000 pts) and the local authorities permit for the proyects (some 4000 pts.) , we can actually apply to the licence for placing the scaffold, because, although it is true you must define how long will the works take, you can obtain it without a tick in the appropriate box and so make it last indefinitely (experience backs me up). Anyway, i am personally interested in few-months-satays, so i can install myself in different places one after the other and keep the temporary character of it. (such attribute frightens yhe architects' guild).
4. Design your own urban reserve using your favorite materials and styles.
5. Once you have the licence (approx. One month after) install the scaffolding together with the reserve.

230/231

Adhokrasi/Adhocracy

Diario de Andalucía, 22 de junio de 1998

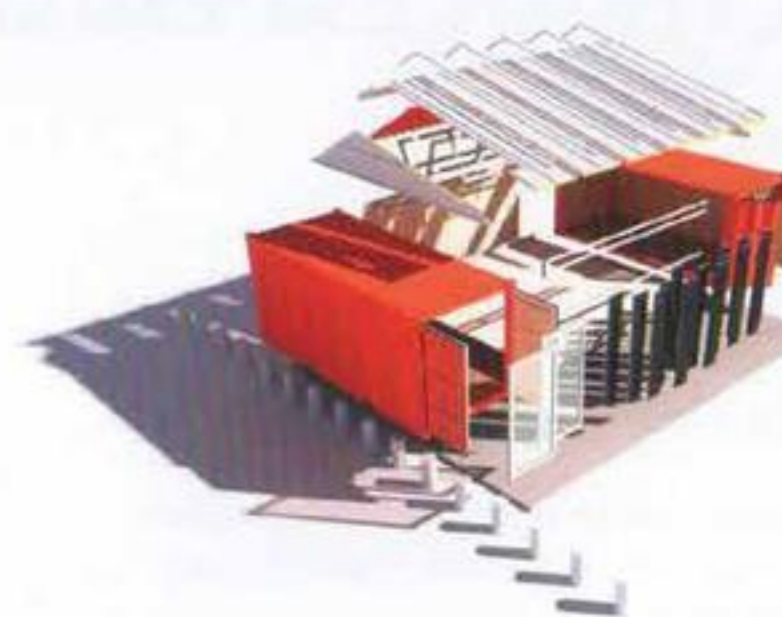
LOW COST SELF-BUILDING

AUTOCONSTRUIR A BAJO COSTE

CAÑADA REAL TRAINING CENTRE

CENTRO DE FORMACIÓN CAÑADA REAL

Actors Actores: Recetas Urbanas. Todo por la Praxis
 Location Situación: Cañada Real Galiana, Madrid (Spain)
 Date Fecha: 2009



Bireyselden Kolektif Eyleme



In the Cañada Real Galiana in Madrid, the collectives Recetas Urbanas and Todo por la Praxis set up a Training Centre with learning workshops for young people. Initially the project was illegal but seeking legal status. The construction was mobile looking to be made permanent. The land is private and was occupied without any agreement. The operation was self-financed. The opening times were variable. The building was opened while still under construction in an aim to avoid this "down time" that exists between a building's completion and the user moving in. The implementation was aided, apart from the design authors, by collaboration from a large number of volunteers.

Santiago Cirujeda, the main motor behind Recetas Urbanas, states: "The purpose of these emergency operations was to support self-construction works which in almost all cases were based on minimum budgets and self-financing. In addition to the flow of materials from one project to another, there has been a progressive co-operation and mutual-aid dynamic among collectives."⁰¹

En la Cañada Real Galiana de Madrid, los colectivos Recetas Urbanas y por la Praxis pusieron en uso, en noviembre de 2009, un Centro de formación con talleres de aprendizaje para jóvenes. El proyecto era inicialmente ilegal pero con voluntad de legalización. La construcción era móvil, con afán de permanencia. El suelo es privado y se ocupó sin convenio. La operación se autofinanció. El horario de apertura fue variable. El edificio se inauguró de construcción, con el fin de evitar ese "tiempo muerto" que existe en finalización del edificio y la ocupación por los usuarios. La ejecución contó además de con los autores del diseño, con la colaboración de numerosos voluntarios.

Santiago Cirujeda, principal motor de Recetas Urbanas, señala que: "El propósito de estas operaciones de emergencia era apoyar la autoconstrucción de proyectos que, en casi la totalidad de los casos, partían de presupuesto mínimo y de la autofinanciación. Además del flujo de materiales de un proyecto a otro, ha habido una dinámica progresiva de cooperación y ayuda mutua entre los colectivos"⁰¹.

From Individual to Collective Action

İstanbul'un kentsel dokusu, 13 milyon resmi (ve milyonlarca daha fazla kayıtsız) sakinine yer açmak için hızla genişledikçe, kent sakinlerinin çevrelerinde meydana gelen dönüşümleri anlamaları—ve takip etmeleri—giderek daha da zorlu bir hal aldı. İstanbul'u bir deneme alanı olarak alan, Açık Kent, şehrin sakinlerine alternatif bir katılım biçimi sunar: çevrimiçi platform çeşitli bilgileri, (makaleleri, imgeleri, videoları, vs.) açık kaynaklı verilerden oluşturulan, devam eden ve ileride yapılacak projeleri, yerel sakinlere anlamlı gelen ve geri bildirimlerine açık olan coğrafi bir sembol vererek bir haritalama yapıyor. Açık Kent, günümüz metropolünde sorumlu ve duyarlı gelişim için ancak bilgilendirilmiş bir nüfusun temel olduğu fikrini savunarak, toplum ile paylaşılan verilerin, katılımcı bir şekilde eleştirilmesi için çevrimiçi bir forum sunuyor.

As Istanbul's urban fabric expands rapidly to accommodate 13 million official (and millions more unregistered) inhabitants, it becomes increasingly challenging for citizens to understand—and keep track of—the transformations occurring around them. Using Istanbul as a testing ground, Open Urban offers citizens an alternative form of participation: the online platform plots diverse information (articles, images, video, etc.) on a map generated from open-source data, giving ongoing and future projects a geographic representation that is both legible to local residents and open to their feedback. Open Urban equips the community with an online forum for participatory critique of shared data, promoting the idea that an informed population is a fundamental basis for sensitive and responsible development in an emergent metropolis.





TAKSIM PROJECT



Project Data

City: Istanbul
Neighborhood: Beyoğlu
Type: Landscape/Streetscape, Transportation
Size: TBD
Construction Starts: Unknown
Construction Ends: Unknown
Budget: Unknown

Summary


Taksim Square, being as much as a vibrant urban centre, in the contemporary history of Turkish Republic, it has always been a political space, a space where the May Days were celebrated, various protests took place, access to social movements were denied by the authorities many times for many years.

Now, in the new Istanbul of the new Turkey, urban transformation of the city is visible more than ever. Taksim being at the centre of this rapid change, now targeted by the government as a space of intervention for yet another 'mad' project. [Go to Full Article](#)

Organizations

Taksim Platformu
<http://www.taksimplatformu.org/>

Istanbul Planning Department
www.istanbulplanningdept.com

[Go to Project Page](#) 



Istanbul

Taksim Project

[Previous Project](#)[Next Project](#)[Twitter \(27\)](#) [Facebook \(211\)](#) [Share](#) [Comments \(71\)](#) [Recommend \(11\)](#)

Taksim Square, being as much as a vibrant urban centre, in the contemporary history of Turkish Republic, it has always been a political space, a space where the May Days were celebrated, various protests took place, access to social movements were denied by the authorities many times for many years. But over and over again it has been reclaimed by the social and political movements. Taksim is indeed the Tahrir Square of Istanbul.

Now, in the new Istanbul of the new Turkey, urban transformation of the city is visible more than ever. Taksim being at the centre of this rapid change, now targeted by the government as a space of intervention for yet another 'mad' project. Urban madness has become a norm and ethos in Istanbul for some time now, but especially promoted by the Prime Minister since the last national election. Projects such as Kanal Istanbul; 2 new cities; Third Bridge over the Bosphorus were all determined the agenda of elections. And we knew that Taksim was part of this series of madness. Now, as the urban plans were approved, and the videos of the project were made in detail, we feel that the danger is closer than ever before. According to these plans, the car traffic will be transferred to underground by constructing a complicated motorway and viaducts system connecting those 7 streets; the diving and escaping tunnels will be built with service roads replacing the pedestrian streets; and an old army barracks demolished 60 years ago will be 're-constructed' on the only remaining green park in this part of the city, probably to function as a lucrative shopping mall, one of the symbolic consumption spaces in the rapidly globalizing city.

After the project, the accommodating symbols of the Square will be radically damaged; a parallel automobile universe will be constructed underground; the tunnels will drastically limit the pedestrian access to the square and de-humanise the space; and the shopping mall will replace a very valuable green oasis and commercialize this 'political' space, probably with an out fashioned architectural intervention. The NGOs of the neighborhoods in the area and the Turkish Chamber of Architects are trying to fight but to no avail, because apparently the project was brought to fruition on orders of the Turkish Prime Minister and no NGO or neighborhood was consulted.

Article created: April 1, 2012 Last update to article: May 10, 2012 [Edit Article](#)

Vote



Project Data

City: Istanbul
Neighborhood: Beyoğlu
Type: Landscape/Streetscape, Transportation
Size: TBD
Construction Starts: Unknown
Construction Ends: Unknown
Budget: Unknown
On Going: yes

Related Websites

Taksim Platformu
<http://www.taksimplatformu.org/>
Istanbul Planning Department
www.istanbulplanningdept.com

Related Projects

- [Taksim Mosque](#)
- [Third Bridge Over Bosphorus](#)
- [Marmaray Tunnel](#)

Images

[More Photos](#)

Pros

- This project is good because text text text text text text text text.
- This project is good because text text text text text text text text.
- This project is good because text text text text text text text text.
- This project is good because text text text text text text text text.
- This project is good because text text text text text text text text.
- This project is good because text text text text text text text text.
- This project is good because text text text text text text text text.
- This project is good because text text text text text text text text.

Cons

- This project is bad because text text text text text text text text.
- This project is bad because text text text text text text text text.
- This project is bad because text text text text text text text text.
- This project is bad because text text text text text text text text.
- This project is bad because text text text text text text text text.
- This project is bad because text text text text text text text text.
- This project is bad because text text text text text text text text.
- This project is bad because text text text text text text text text.

[More Pros and Cons](#)

Articles: Taksim Project

- Viewed** Recommended Commented
- [Here is The Taksim Mosque!](#)
Plans to construct a mosque in Taksim Square for both symbolic and functional requirements.
- [Taksim Belongs to all of us!](#)
It is all part of the "Taksim Project" that claims to make the square more pedestrian-friendly.
- [Is Istanbul Ready for the Olympics 2020?](#)
Stowpoul and Extradruggle prepare a series of film and interviews discussing Istanbul and the Olympics 2020.
- [How Cities Can Embrace Street Hackers and DIY Urbanists](#)
The thinking behind the open data movement is spreading outside of the digital world.

[More Articles](#)

Recent Recommended

Join the discussions.
You must be logged in to leave a comment. [Login/ Register](#)

Elif Varon wrote: May 11, 2012 1:05:40 PM

While overwhelming in its totalitarian approach to change one of Turkey's most democratic public spaces, the new Taksim Square Project seems underwhelming in its simplistic approach to segregating pedestrian traffic from automobile traffic. The enormous expansion of vehicle free concrete that will be the new Taksim Square is featureless and un-oversible. The subterranean network of intersecting automobile tunnels will create more traffic problems than they solve.

The idea that people will be forced to wait in an enclosed, heavily polluted transit center to catch a bus or taxi is cruel.

The plan appears to have been rushed through with no democratic process, a process that could have brought solutions to the project's major shortcomings.

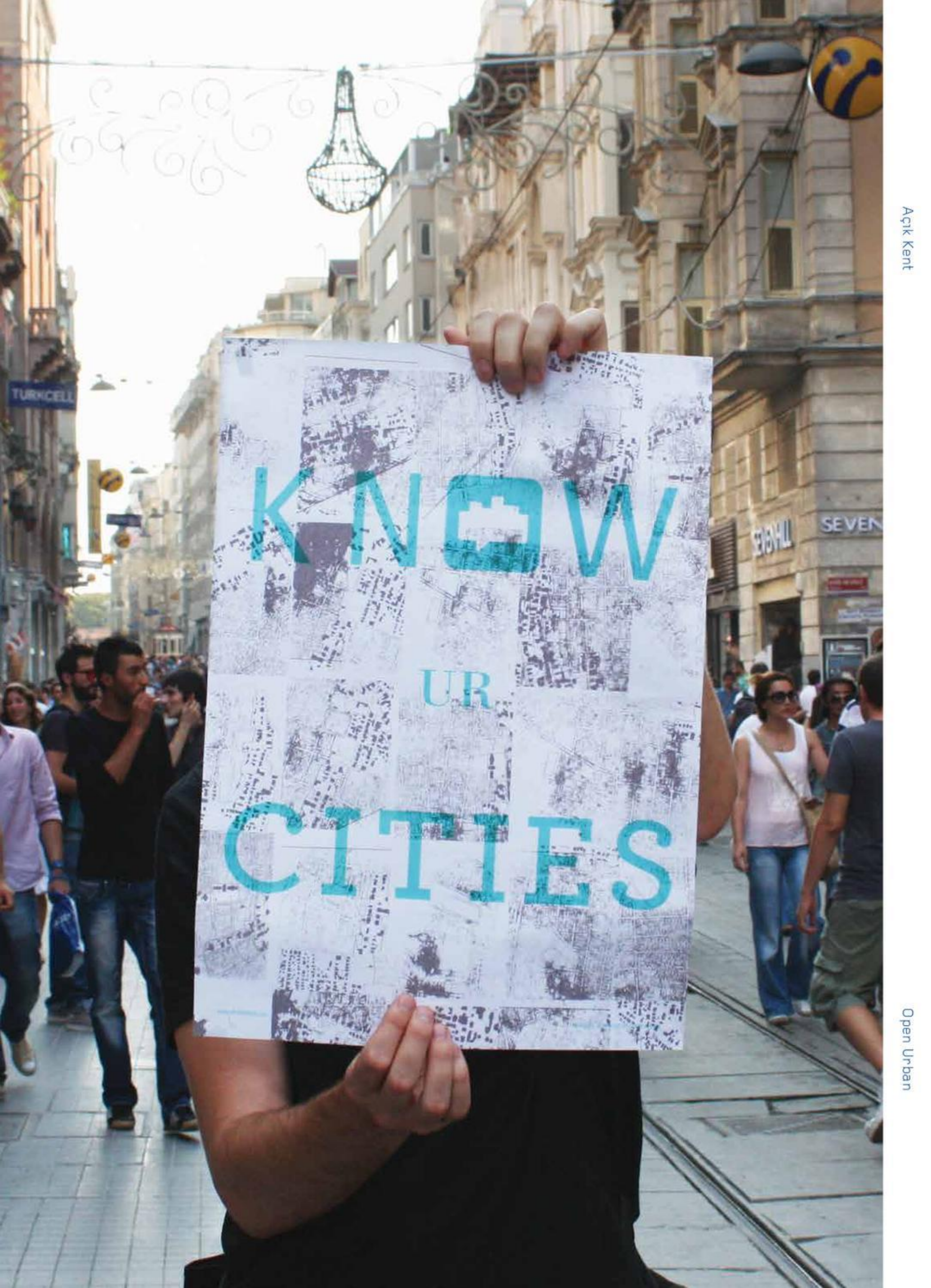
Recommend (2) Reply Report Vote

Emre iyikul wrote: May 11, 2012 7:00:15 PM

RSS Feed

- Newest article title goes here and here and here and here.
- Newest article title goes here and here and here and here.
- Newest article title goes here and here and here and here.
- Newest article title goes here and here and here and here.
- Newest article title goes here and here and here and here.
- Newest article title goes here and here and here and here.
- Newest article title goes here and here and here and here.
- Newest article title goes here and here and here and here.

Twitter Feed



TXT 011

Mükemmellik, Mükemmeliyetsizlik, Yeniden Mükemmellik / Perfection, Imperfection, Reperfection Uğur Tanyeli

New City Reader

08/2012

MÜKEMMEL MÜKEMMEL YENİDEN MÜKEMMEL PERFECTION, IMPERFECTION, REPERFECTION

UĞUR TANYELİ

Bu bienale bir konsept ve motto sağlamasına karşın, mükemmellik ile mükemmeliyetsizlik kavramları arasındaki gerilim yalnız İstanbul'u tanımlamıyor; tüm modern dönem mimarlık ve kent planlama tarihini tanımlıyor. Bir tarafta premodern epistemenin çözülüşünün getirdiği bir özgürleşme imkanı var, öte yanda o değişimin ürettiği korkular, paranoyalar. Bir tarafta her aykırılığı meşruiyet sınırı dışına atan premodern dünya, öte tarafta aykırı olana da hiç değilse potansiyel olarak yaşama şansı tanıyan modern epistemik iktidar. Ne var ki, modernitenin en azından bir damarı -ama, çok geniş ve güçlü bir damarı- bu değişimi olumlamaz. Mimarlık da dahil her toplumsal gerçekliğe bir yitirme yanılısamasıyla yaklaşır. Yitirildiğine inanılan şey, bir zamanlar varolduğu sanılan bir anlamlılık ve düzenlilik dünyası, bozulmaz toplumsal ve estetik mutabakatlar, uyum üretebilme imkanları; özetle mükemmellik içeren bir fiziksel ve toplumsal çevredir. Erken 19. yüzyılda yeniden üsluplar halinde örgütlenmiş bir mimari düzenlilik dünyasına dönmeyi amaçlayan ilk kuramcılardan bu yana, güncel mimarlığa teşhis koyanlar, büyük çoğunlukla mükemmeliyetsizlik saydıkları duruma işaret edip onu değiştirmek için eylemde bulunuyorlar. Yeniden mükemmellik üretmeye soyunuyorlar. Giderek üslup üretme saplantılarını terk ettiklerinde de, yine mükemmellik aramaktan vazgeçemeyecekler. Aşınmaz doğruluk ve estetik tutarlılık rejimleri kurmak için çalışmayı sürdürecekler. Modern insan kendi modernliğinin farkına varmakta hep zorlanacak. Modernliğin olağanlaşmış bir mükemmeliyetsizlik hali olduğuna ikna olmayacak.

Bunun sonucu, asla varolmamış ve varolmayacak bir olanaksız hali, mükemmellik durumunu yeniden tesis etmek için uğraşmak oluyor. Uyumlu kentsel çevreler, gündelik yaşama sorunsuzca

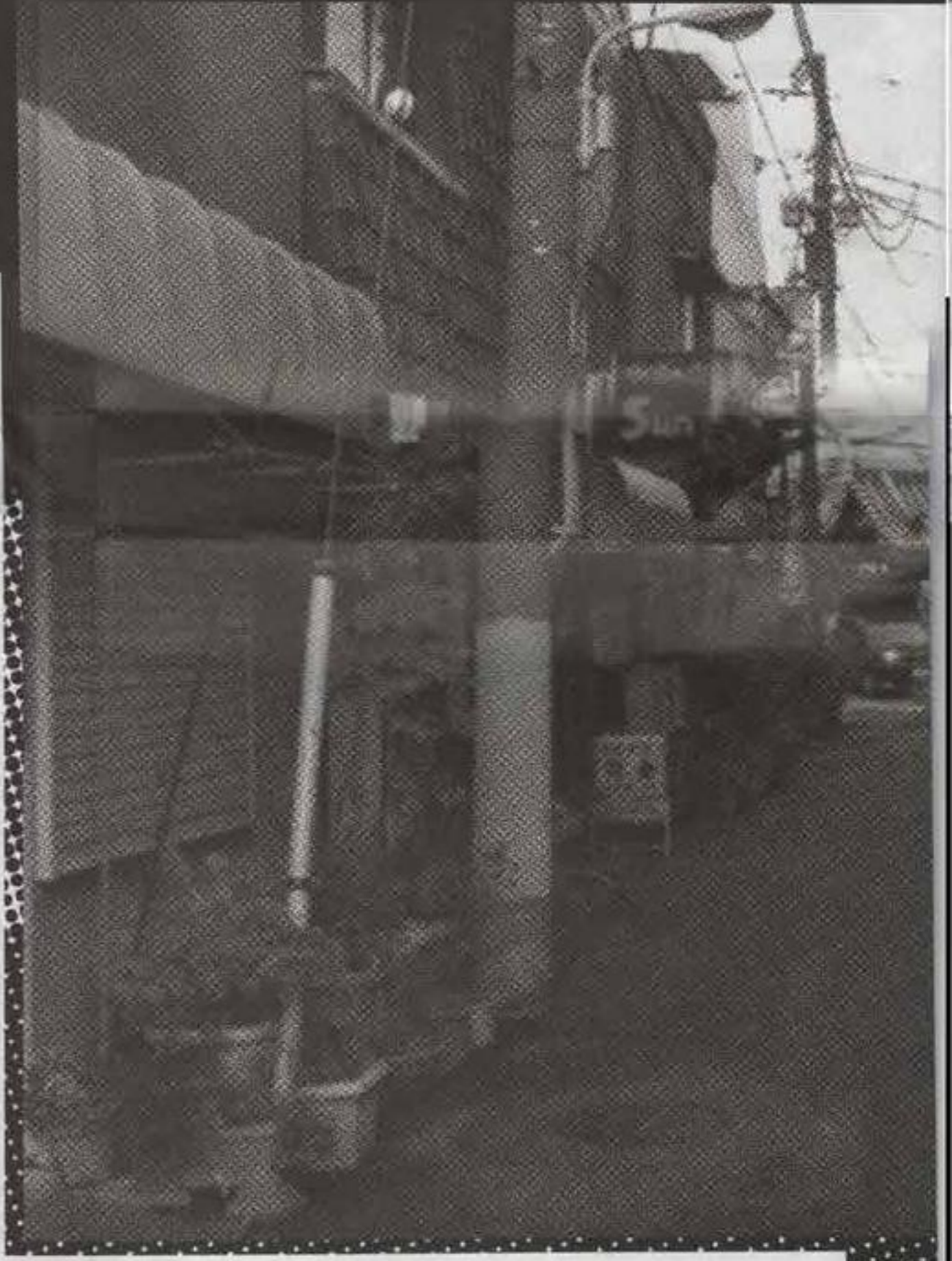
mekan oluşturacak konutlar, "yuva"lar, veya anlamlı, özgün ve içinde üretildiği "yer"e hep yapışık kalan bir biçimler evreni kurmak için çabalamak demek bu. Ne var ki, umutsuzca çabalamak... Nietzsche'nin "İyi ve Kötünün Ötesi"nde dediği gibi, modern insanın bir türlü iyi giyimli olamayacağını kabul edememek gibi bir zaafı vardır. O yüzden bir onu, bir bunu dener durur. Modernlik, aynı nedenle şizofreniktir. Deneyip atmanın bitimsiz sürekliliğinden başka tutarlılık içermez. Her kılık aynı rahatlıkla giyilip çıkarılabilir. O halde, tam üstümüze göre olanı aramaktan vazgeçmemiz beklenmez mi? Ama bir türlü vazgeçemeyiz.

Dünyayı hala Doğu-Batı dikotomisi içinde görenler bu mükemmeliyetsizlik halini bir kez daha sorunlaştırmış, hatta akutlaştırmışlardır. Bakışlarını Batı'dan Doğu'ya yönelttiklerinde, mükemmeliyetsizliğin, örneğin, Tokyo'ya, Cakarta'ya, Bangkok'a, Şanghay'a, İstanbul'a özgü olduğunu düşünürler. Onlara bazen bu doğrultuda iltifat bile ederler. Onları o mükemmeliyetsizlikleri nedeniyle sevdiklerine inanırlar. İnsani olanı, neredeyse doğal olanı, aşırı disipline edilmemişlik halini, canlı bir yaşamı oralarda bulduklarını sanırlar. Ama Cakarta'yı New York'tan ya da Yeni Delhi'yi Paris'ten farklı kılanın radikal bir benzeşmezlik olmadığını, aynı benzeşmezliğin, örneğin, New York'ta Paris arasında da bulunduğunu göremezler.

Aynı Doğu-Batı dikotomisinin içinde durup İstanbul'dan veya genelde Avrupalı olmayan toplumlardan Avrupa'ya veya Doğu'ya bakanlarsa daha bile in-safsızdırlar gözlemlerinde. Batı'da olup Doğu'da bulunmayan fiziksel ve toplumsal çevre mükemmeliyetinden yoksun oluşlarına hayıflanırlar. Bu yoksunluk hissi onlara entelektüel bir misyon ve eylem programları temin eder. O sayede muhayyel bir yeniden mükemmellik ortamı yaratmak için çalışacaklardır. Kavrayamadıklarıysa, Doğu veya Batı diye etiketledikleri nereye bakarlarsa

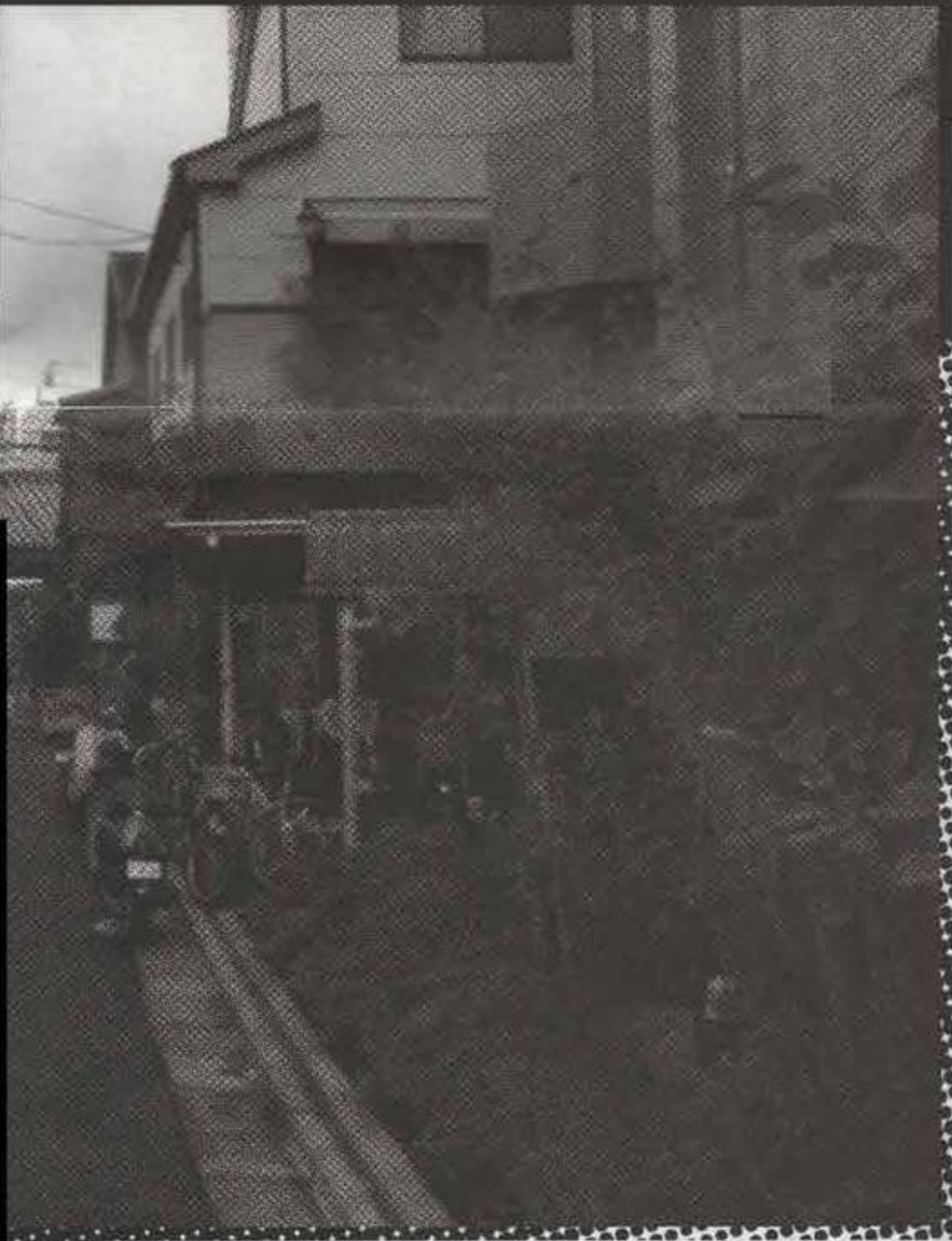
baksınlar, aynı mükemmeliyetsizlik tezahürlerini gördükleridir. Giderilmesi zor bir hata ve çarpıklıkla karşı karşıya değillerdir; modern insana dinamik varoluşsal konumlar sağlayan bir ortamda yaşamaktadırlar. Ne yazık ki, yakındıkları şey bu ortamın ta kendisidir. Oysa, orada sadece farklı modernlikler, farklı imkanlar, farklı melezlikler, özetle farklı olağan mükemmeliyetsizlikler vardır. Sevgili Teraziler (ve diğerleri), tüm yeni yüzyılda metropoller için yeniden mükemmeliyet üretme imkanı yok. Önyarılarınızdan sıyrılmayı denerseniz, siz

de bu yalın metropoliten gerçeği kavrayabilirsiniz. Geçen yüzyılı çok gerilimli geçirdiğinizi biliyorum, ancak dönüşüm dönemleri hep böyle olur. Sadece iki veya üç yüzyıl önce bulunduğunuz yere bakmak için şöyle bir durun. Kentleşme ve metropolleşmenin getirilerini elde etmek için ne çok yol aldığınızı görün. Geçmiş düşünürken, o günler ve yerler size belki başka bir gezegen gibi gözükecektir. Bugün bulunduğunuz yere gelmek için çok çalıştınız. Sahip olduğunuzdan sürekli yakınmak yerine, başarılarınızla gurur duyun. -ut



MELLİK, LİYETSİZLİK, KEMMELLİK MPERFECTION, ECTION

ANYELI



Although it provides this biennial with a main concept and a motto, the tension between perfection and imperfection does not only define Istanbul, but the whole modern architecture and urban planning history. On the one hand, there is a possibility for freedom, which flourished along with the dissolution of the premodern episteme, and on the other hand, there are fears and paranoias produced by the same transformation. The first aspect of the world-historical scene was characterized by the premodern condi-

tion that drew every divergent beyond the limits of legitimacy, the second one is the modern epistemological system, which gives, at least potentially, every divergency a chance of survival. However, a modern approach, almost the mainstream of modernity, does not accept this emancipatory transformation as a positivity. It discusses every social reality including architecture with a fear of loss. What is believed as being lost is a world, once meaningful and orderly, that could create aesthetical and social consensus, full of possibilities to pro-

duce harmonies; i.e. a perfect social and physical environment. Beginning with the first theoreticians in the early 19th century, who tried to return to a world of architectural orderliness, which was organized according to a sequence of styles, the modern world was diagnosed as being in a condition of imperfection waiting to be cured. They intended to produce re-perfection. Even when they left their obsession of regaining the world of architectural styles, they did not change their search for perfection. They are still working to found new regimes of aesthetical consistency. The modern man and woman are still unaware of his/her modernity. They do not believe in that the modern world is just a historical condition of constant and ordinary imperfection.

The result is to try to recreate an impossible condition that is perfect, which did not exist in the past and never will in the foreseeable future. This means to intend to build harmonious urban environments, homes that can hold everyday life perfectly well like a glove, or a universe of meaningful and authentic architectural forms, which are coded within the „place“ they are conceived. Theirs, however, is a desperate search. As was written by Nietzsche in his „Beyond Good and Evil“, modern man has a weakness like not to accept his inability to be wholly well-dressed, thus he constantly tries this and that. For this reason, modernity is schizophrenical. It simply produces no consistency other than the acts of trying and throwing away ceaselessly what it has got. Every dress can be easily put on or left behind. Therefore it can be expected to relinquish the quest for what perfectly fits us, but this is exactly what we cannot do.

Those who are still diagnosed the world through a dichotomy of the East and West, problematize this situation of imperfection and even think of it as chronic. When their gaze is shifted away from the West and focuses on the East, they think that the imperfection is diagnostic, for example, in Tokyo, Jakarta, Bangkok, Shanghai, or in Istanbul. However, they sometimes compliment them on

their urban qualities. They believe they love them for their Imperfection. They think that they found in them humane, almost natural and indisciplined an urban environment full of life. What they do not understand is that the dissimilarity between Jakarta and New York, or New Delhi and Paris, is not so radically different as that cannot be found between New York and Paris. Those directing the same dichotomic gaze at the West or Europe, who are looking from Istanbul, or from the East or from non-European societies in general, are much more ruthless to themselves. They complain about the physical perfection the Western cities have got, which cannot be found in the East. This provides them with a sense of mission and a program of action to cure the situation. They aim to make the environment re-perfect, or they are going to restore its imaginary perfection. What do not realize is the fact that they only see -in the East as in the West- the same signs of imperfection that become manifest in the metropolises. They actually do not become face to face with almost incurable malformations. They just live in an environment that provides modern man/woman with dynamical existential conditions. Alas, they complain about the very same environment. It consists, however, of different modernities, different means, different hybridities, i.e. different imperfections.

Dear Libra (et al.), for the whole present century, it seems no possibility of producing re-perfection in the metropolises. If you will be able to get rid of your prejudices, you can grasp this simple metropolitan reality. I know you have had a lot of tension last century, but times of transition are always that way. Take a moment to look back to where you were only two or three centuries ago. Look how far you've got benefits of urbanization and metropolitanization! When you think back, those days and places probably seem like another planet! You've worked hard to be where you are today. Be proud of your achievements, instead of ceaselessly expressing dissatisfaction on what you've got. -ur

a diagram that records the influence of an entangled and potentially infinite political/natural environment, registering year-on-year temperature changes, almost imperceptible fluctuations in humidity and pollution, which are themselves indications of political transformations, patterns, and tendencies.

A blast, however, marks a limit to the responsive elasticity of built structures. An explosion causes a rapid release of energy in the form of sound, heat, and shock waves. The shock wave travels across the structure, increasing pressure on the walls and floor slabs. External walls bend inward, reaching their point of no return, and snap, initiating a progressive collapse. Floors pancake onto one another. Air is sucked in to fill the vacuum, carrying flying glass, steel, and stone. In today's wars, people die when bits of their homes come flying at them at high speed. Later, when these fragments settle across larger areas, the way in which they do so might be interpreted as evidence.

FORUM

Derived from the Latin *forensis*, the word "forensics" refers at root to "forum." Forensics is thus the art of the forum—the practice and skill of presenting an argument before a professional,

Forum

Latince'deki forensis kelimesinden türemiş olan "forensics" (münazara sanatı, adli tıp) kelimesi kökünde "forum" a gönderme yapmaktadır.

Forensics, bu yüzden, forum sanatıdır—yani, profesyonel, siyasi ve yasal bir buluşmada bir savı sunma pratiği ve yeteneğidir. Bu anlamda forensics konuşmayla ilgilenen retorik bir parçasıdır. Ancak, yalnızca insan konuşmasını değil, şeylerin de konuşmasını içerir.

Nesneler gerçekte konuşamadıklarından, bir "çevirmen" e veya "tercüman" a ihtiyaç vardır - o şey ile forum arasında aracılık yapan bir kişiye veya teknoloji dizisine. Eskiden bu, Yunanlılar ile Romalıların

prosopoeia olarak adlandırdıkları bir tekniği -cansız nesnelere yerine konuşma şekli- kullanan retorikçilerin rolüken, şimdi uzman tanık olarak bilim insanının rolüdür. Retorikçi Quintilian, "tabiatın ses vermediği şeylere ses vermeyi" tartışırken,

political, or legal gathering. Forensics is in this sense part of rhetoric, which concerns speech. However, it includes not only human speech but also that of things.

Because objects cannot actually speak, there is a need for a "translator" or an "interpreter"—a person or a set of technologies to mediate between the thing and the forum. This was once the role of the rhetoricians who used a technique that the Greeks and Romans called *prosopoeia*—a mode of speaking on behalf of inanimate objects—and is now the role of the scientist as expert witness. In discussing "giving a voice to things to which nature has not given a voice," the rhetorician Quintilian writes of the power of *prosopoeia* not only to "evoke the dead"—as forensic pathologists do in international tribunals today—but of "giving voices to cities and states"²—the thick surfaces of Forensic Architecture.

Forensics thus organizes the relation among three constituents: a thing, an "interpreter," and a forum. Because the thing and its "interpreter" make up an entangled rhetorical technology, in order to refute a forensic statement it is necessary to dismantle its mechanisms of articulation, which means to show either that the object is inauthentic, that its interpreter is biased, or that the communication between them is short-circuited.

2 | Quintilian's *Institutes of Oratory*, bk. 9, ch. 2.

prosopoeia'nın gücünün—bugün uluslar arası mahkemelerde forensics patoloji uzmanlarının yaptığı gibi- yalnızca "ölüleri çağırmadığını" yazar, tersine "kentlere ve devletlere ses verir"²—Forensic Mimarisi'nin kalın yüzeylerine.

Bu yüzden, forensics, üç bileşen arasındaki ilişkiyi düzenler: bir şey, bir "tercüman" ve bir forum. Şey ile onun "tercüman"ı birbirine geçmiş retorik bir teknoloji yarattıklarından, forensic bir ifadeyi çürütmek için onun artikülasyon mekanizmasını sökmek gereklidir, ki bu da ya objenin sahte olduğunu, yani tercümanın önyargılı olduğunu ya da aralarındaki iletişimin kısa devre yaptığını göstermek anlamına gelir.

037

İçkin Tanıklık / Immanent Testimony

HS Mimarlık

Istanbul, TUR

2012

Adaletin tasarım hali nedir? Adaletin mekansal organizasyonu ve öznelliğin mekandaki performatif etkisi nedir? İstanbul'da Çağlayan Adalet Sarayı'nda bir araştırma süreciyle HS Mimarlık, bürokrasinin tanımlanmış uzamsal organizasyonunda adaletin işlenmesini etraflıca düşünür. Enstalasyon, binanın kendi başına formel bir analiziyle, avukatlar, mimarlar ve ilgili diğer öznelerin filme alınmış konuşmalarını yanyana koyar. Proje, adalet ile öğelerinin hiyerarşi biçiminde, tanıklık, kurban olma deneyimi, yargılama süreci, kanıtların yasalaşması ve mahkeme salonu dahil olmak üzere, karşılaşmaların uzamsal ilişkilerini kışkırtmayı ve yeniden yapılandırmayı amaçlar.

What is the design form of justice? Does the spatial organization of justice determine a certain kind of performance? Through a research process on the Istanbul Justice Palace in Çağlayan, HS Mimarlık rethinks the enactment of justice in the defined spatial organizations of bureaucracy. The installation juxtaposes a formal analysis of the building itself with filmed conversations with lawyers, architects, and related subjects. The project aims to provoke and reconstruct the spatial relationship of encounters in the forum of justice and its hierarchy of elements, including testimony, the experience of victimization, the process of judging, the enactment of evidence, and the theater of the courtroom.

1. Ζάππειο

2. Ζωγράφειο

3. Φιλόπρωχος Αδελφότητα Πέρα

4. Κεντρικό Παρθεναγωγείο

5. Γαλατάς

6. Σχολή Νανέ Σταυροδρόμι

7. Αγίου Κων/νου και Ελένης

8. Εισοδίων Θεοτόκου Σταυροδρομίου

9. Αγίας Τριάδας Ταξίμ

10. Θείας Μεταμόρφωσης Sisli

11. Αγίου Δημητρίου Ταταούλων

12. Δώδεκα Αποστόλων Φερίκιοϊ

13. Ευαγγελισμού της Θεοτόκου Ταταούλων

14. Αγίας Κυριακής Κοντοσκαλίου

15. Παναγίας Ελπίδας Κοντοσκαλίου

16. Αγίων Θεοδώρων Βλάχκας

17. Μεγάλη του Γένους Σχολή

18. Ιωακείμιο

19. Αγίου Δημητρίου Σαμαρσικίου

20. Αγίου Δημητρίου Ξυλοπόρτης

21. Μαρασλή

22. Αγίου Γεωργίου Εντιρνέκαπι

23. Παμμεγίστων Ταξιαρχών Βαλατά

24. Παναγίας Χαντζεριώτισσας Τεκφουρσαράι

25. Παναγία των Ουρανών Σαλματομβρουκίου

26. Αγίου Φωκά Μεσαχώρου

27. Αγίου Νικολάου Νεοχωρίου

28. Ευαγγελισμού της Θεοτόκου Βαφεοχωρίου

29. Κοιμήσεως Θεοτόκου Διπλοκιονίου

30. Παμμεγίστων Ταξιαρχών Μ. Ρεύματος

31. Αγίας Παρασκευής Μπουγιούκντερε

32. Αγίας Παρασκευής Θεραπείων

33. Αγίου Στεφάνου Γιεσίλκιοϊ

34. Αγίας Ευφημίας Καντίκιοϊ

35. Αγίου Γεωργίου Τσενγκέλκιοϊ

36. Αγίου Γεωργίου Γελντεγερμενί

37. Αγίου Ιωάννου Καλαμισίων

38. Αγίου Παντελεήμονος Κουζκουντζουκίου

39. Προφήτη Ηλία Χρυσουπόλεως

40. Θείας Μεταμορφώσεως Καντιλλί

41. Στέγη Νεανίδων Εργαζομένων Πρώτης

42. Γενεσίου Θεοτόκου Πρώτης

43. Αγίου Ιωάννου του Προδρόμου Αντιγόνης

44. Αγίου Νικολάου Χάλκης

45. Πρίγκηπος



Şimdinin Arkeolojisi / The Archaeology of Now

Katerina Polychroniadi, Kalliopi Dimou, Spyros Nasainas, Sorin Istudor, Georgios Makkas

Istanbul, TUR

1997-

20. yüzyılda İstanbul Rum cemaatinin durumu siyasi gerginlikler, nüfus mübadeleleri ve demografik değişimler yüzünden sürekli değişmekteydi. Kentin 100.000 kişilik Rum nüfusundan geriye şu an yaklaşık 2.000 Rum sakini kalmıştır. Bu olgu, aynı zamanda toplumun mimari mirasında ve onun mekansal organizasyon açısından dönüşümünde somut hale gelmiştir. *Şimdinin Arkeolojisi*'nde, Galata, Zoğrafyon, Landa ve Kurtuluş okulları dahil olmak üzere İstanbul'daki 50 Rum okulu incelenmektedir. 1997 yılında Atina'da başlatılan ve halen devam eden araştırma projesi, İstanbul'un genel ortamı içinde yarı kamusal düğümler bağlamında Rum cemaatini anlamayı hedefler.

The condition of the Greek community of Istanbul in the 20th century was one of constant flux due to political tensions, population exchanges, and demographic shifts; from a height of 100,000 people, there are now only about 2,000 Greek inhabitants in the city. This phenomenon, represented in census reports, is also materialized in the community's architectural heritage and its transformation in terms of spatial organization, lost and new functions, social environment, and concretized anthropology. Using images, videos, maps, and drawings, *The Archaeology of Now* investigates the network of 50 "Rum" (Ottoman Greek) schools in Istanbul, including the Galata, Zografeio, Landa, and Kurtulush school complex. The ongoing research project, initiated in Athens in 1997, aims to understand the context of the semi-public nodes of the Greek community within the overall environment of Istanbul.





Haliç Merkezi / Haliç Center

Yona Friedman

Paris, FRA

2012

Haliç Merkezi, Yona Friedman'ın İstanbul'la ilk karşılaşmasından meydana gelir, yine de eseri Türkiye'deki binaların biçimleriyle güçlü bir rezonans oluşturmaktadır. Macar-Fransız vizyoner, İstanbul'un konut stoku ve yasadışı yerleşim yerlerinin çoğu gibi, binalarda basit inşaat teknikleri, mütevazı malzemeler ve güçlü bir bağımsız aracılığı tercih eder. İstanbul'da ve Friedman'ın çalışmalarında, konut bloklarındaki karmaşıklık önceden tasarlanmış değildir, tersine bu çalışma karmaşık bir sistem içinde basit birimleri toplama ve modifikasyondan doğar—Friedman'ın çalışması, engebeli bir topoğrafyaya sahip, belediye hizmetleri ve planlama otoritelerinden biri olan İstanbul'da mega yapılarla ve uzamsal kentlerle ilgilidir. Friedman'ın tasarımı Boğazı büyük bir yapısal ağı destekleyen köprülerle bağlar.

Haliç Merkezi enstalasyonunun küratörlüğünü Maurizio Bartolotti üstlenmiştir.

The Haliç Center constitutes Yona Friedman's first encounter with Istanbul, yet his work is strongly resonant with the way buildings form in Turkey. Like much of Istanbul's housing stock and illegal settlements, the Hungarian-French visionary prefers simple construction techniques, humble materials, and a strong degree of independent agency in building. In Istanbul and in Friedman's work, complexity is not pre-engineered into the basic building blocks of shelter, but rather arises from the aggregation and modification of simple units within a complex system—in Friedman's work, one of megastructures, and spatial cities; in Istanbul, one of hilly topography, municipal services, and planning authorities. Friedman's design threads the Bosphorus strait with bridges supporting an enormous structural network.

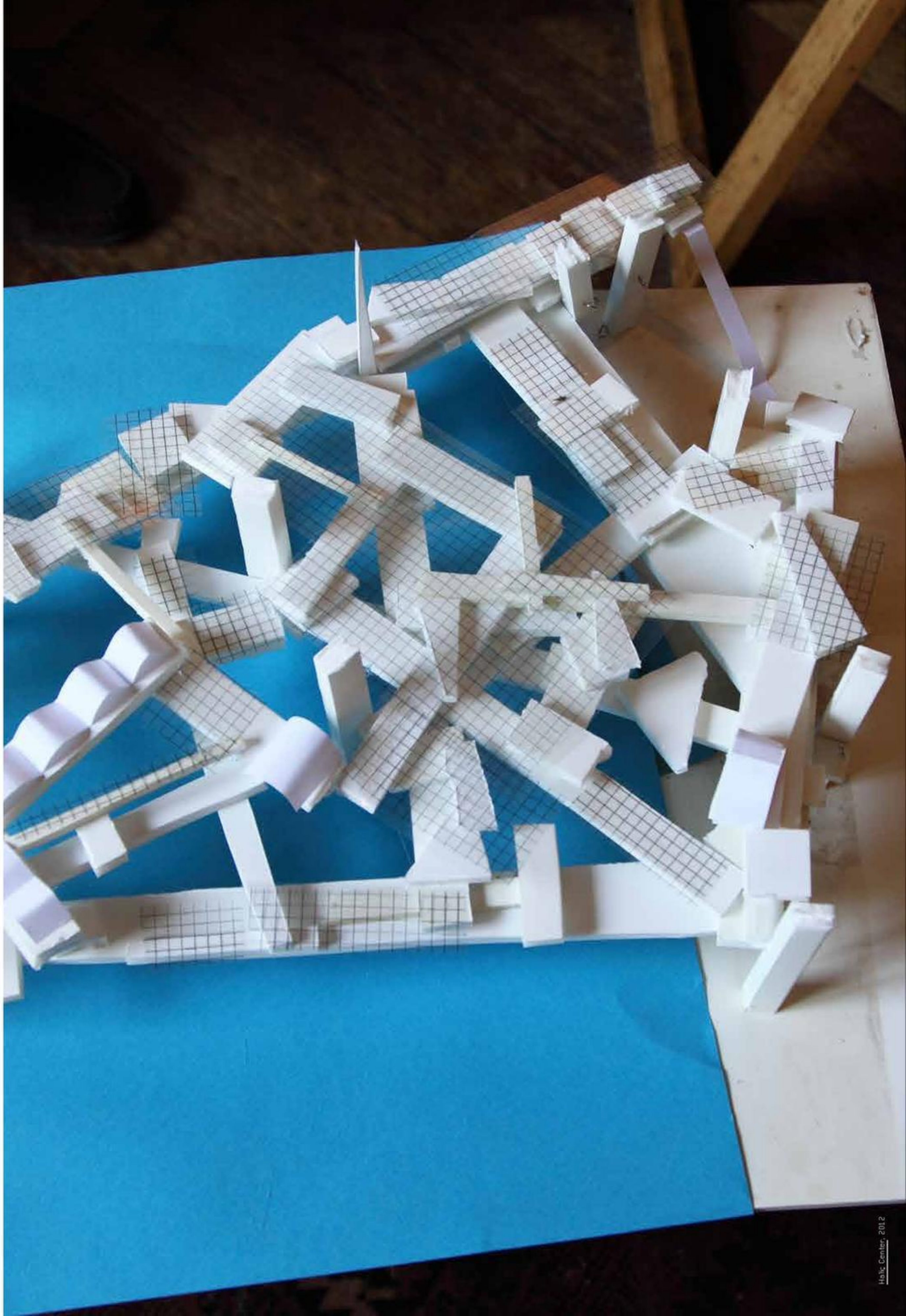
The Haliç Center installation is curated by Maurizio Bortolotti.

Etkilediği sanatçılar bireysel ideallerle daha iyi bir toplumun birlikte hayali arasındaki çelişkilerini araştırmakla ilgilenirler. Aksine, Friedman, hala bu çelişkileri çözmekle ilgilenir. Şanghay'da bir yarışma için hazırladığı yazı için kullandığı içinde oturulabilir köprü modellerin evinde yerlere dağılmıştır. Bu modeller, ilk olarak sene başında kendisinin ünlendiği projesi La Ville Spatiale'nin 50 yıllık retrospektifi ile beraber Paris'te Kamel Mennour adında bir galeride sergilendi. Projedeki paraleller o kadar kuvvetli ki sürekli bir tasarım eylemi gibi gözükmeğe.

of an
ed to the
ubrovnik
ference
itecture.
e Groupe
TEAM)
by hand,
rs to
er than
o main
e Bergson
mple
vered
ema
n and
the
assed
n
ve
chitectural

Above right: La Ville Spatiale, a version of Friedman's signature project produced in 1959-1960

Below right: Detail of a model for the Shanghai bridge project. Friedman is creating the competition brief

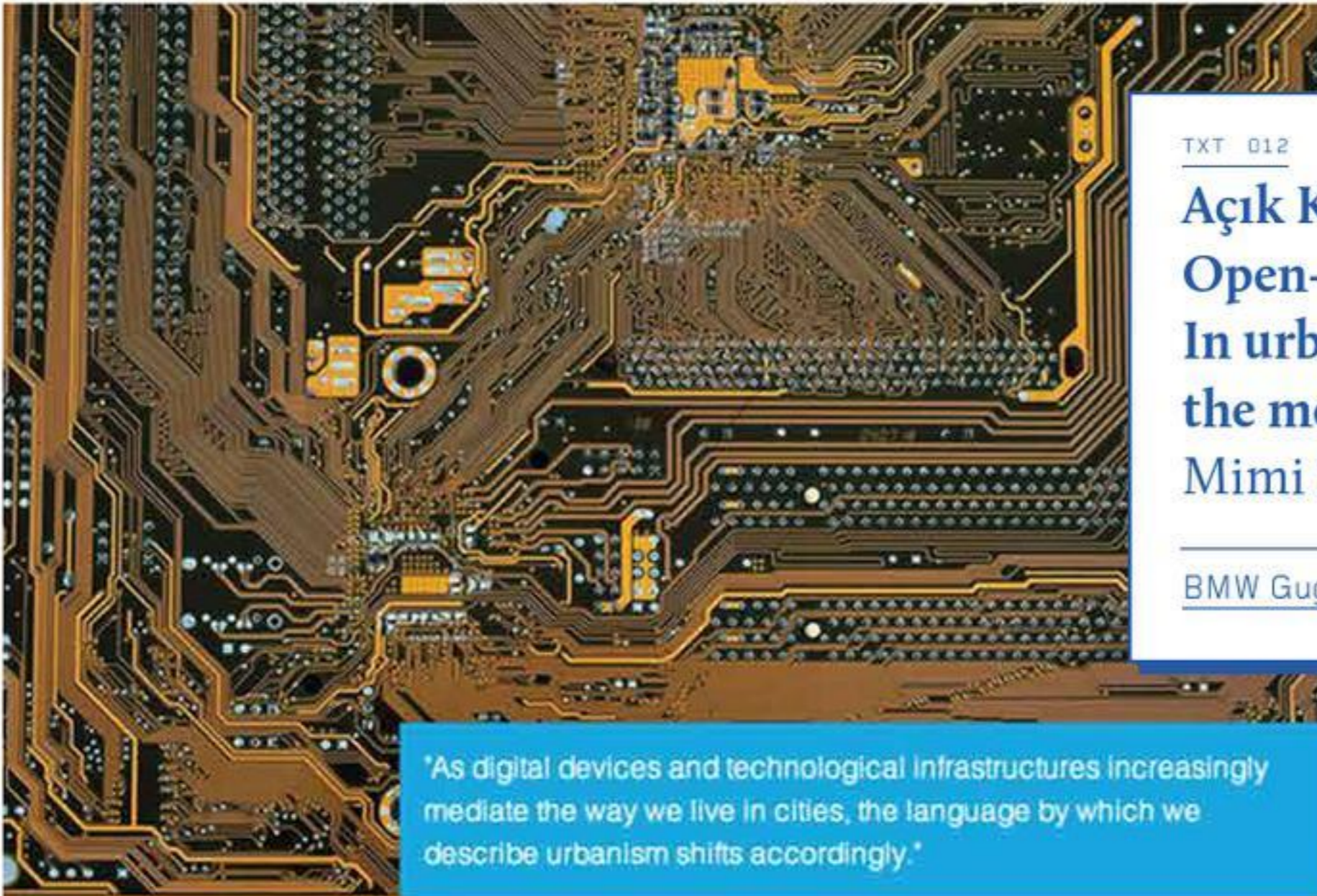




Open-source city: In urban interventions, the metaphor matters

Posted to [Lab Notes I](#) on January 16th, 2012 by [Mimi Zeiger](#)

2 + Share 14 Mi piace 56



"As digital devices and technological infrastructures increasingly mediate the way we live in cities, the language by which we describe urbanism shifts accordingly."

The living city. It's a phrase or a variation on a phrase you've probably heard dozens of times to describe the urban realm. Perhaps we use the living descriptor because we like to anthropomorphize evolutionary processes; take Jane Jacobs's iconic title *The Death and Life of Great American Cities* as an example. Or maybe it's because cities are seething with people—the churn of humanity on the streets. Here, we can look to *The Social Life of Small Urban Spaces*, William H. Whyte's seminal sociological study of public space for a titular equivalent. For sure, the life metaphor has sparked imaginative discourse: cities walk (Archigram) and go a bit mad (Koolhaas), but as digital devices and technological infrastructures increasingly mediate the way we live in cities, the language by which we describe urbanism shifts accordingly. The city is less akin to organisms and more to software, thus subject to coding, versioning, and hacking, like any computer program.

Looking at the city with this technologically charged metaphor, in June 2011, sociologist Saskia Sassen in an [op-ed in *Domus Magazine*](#) suggested that "open-source urbanism" is a means for the city and its citizens to interface, writing, "We can think of the multiple ways in which the city talks back as a type of open-source urbanism: the city as partly made through a myriad of interventions and little changes from the ground up." While use of "talk back" reveals how difficult it is to shake the anthropomorphic model, her embrace of the small interventions in urban life, the hacks and grassroots tweaks, opens up the possibility for citizen involvements. Thus the interfacing between the citizen and the city isn't simply a conversation, a reporting of conditions, or a "smart" collection of data, but an actionable process.

In 2008, Matthew Fuller and Usman Haque created the [Urban Versioning System 1.0](#). (The downloadable document is the second in a series of [Situated Technologies Pamphlets](#) edited by Omar Khan, Trebor Scholz, Mark Shepard and published by the Architecture League.) Fuller and Haque's text looks to the [Free/Libre and Open Source Software \(FLOSS\)](#) movement as a model for urban development, crafting a kind of software license for the built environment around seven constraints. The authors deliberately choose the term "versioning" over "evolution" to represent urban change. They directly reference the collaborative software development practice "concurrent versioning system" (CVS), seeing it as a productive and participatory model for architecture and urban design. Or, as they write, "A CVS enables code to be archived and held in a structure of changing parts for the purposes of use and of further work. Pieces of code and accompanying comments are held in a 'tree' of updated versions. As more coders work on a project these pieces of code may also go through a checking and commenting process. This allows a project to be both

About this blog

As the BMW Guggenheim Lab makes its way around the world this blog will be our travel diary. It will be a forum for us to digest and find context for the ideas that we encounter as the Lab makes

Subscribe

Receive ne

TXT 012

TUR say 358

Açık Kaynak Şehir / Open-source city: In urban interventions, the metaphor matters

Mimi Zeiger

[BMW Guggenheim Lab](#)

06/01/2012

Authors

Stay connected

Register for e-news updates



Blogroll

[BLDGBLOG](#)

[GOOD Cities](#)

[Grist](#)

[Next American City](#)

[Per Square Mile](#)

[Polis](#)

[Project for Public Spaces](#)

[Streetsblog](#)

[The Atlantic Cities](#)

[The City Fix](#)

[The Global Urbanist](#)

[This Big City](#)

more

Mind the G
Issues in th
Developing

Friday Link
in Venice,
NYC by ha

Recent C

Juliette13_
project..."
[Continue r](#)

Fiona Woo
piece. The
co-hosted
focusing o
Cities" (bl
[Continue r](#)

Christine M
really exci
through a f
the Youth..
[Continue r](#)

source urbanism" is a means for the city and its citizens to interface, writing, "We can think of the multiple ways in which the city talks back as a type of open-source urbanism: the city as partly made through a myriad of interventions and little changes from the ground up." While use of "talk back" reveals how difficult it is to shake the anthropomorphic model, her embrace of the small interventions in urban life, the hacks and grassroots tweaks, opens up the possibility for citizen involvements. Thus the interfacing between the citizen and the city isn't simply a conversation, a reporting of conditions, or a "smart" collection of data, but an actionable process.

In 2008, Matthew Fuller and Usman Haque created the [Urban Versioning System 1.0](#). (The downloadable document is the second in a series of [Situated Technologies Pamphlets](#) edited by Omar Khan, Trebor Scholz, Mark Shepard and published by the [Architecture League](#).) Fuller and Haque's text looks to the [Free/Libre and Open Source Software \(FLOSS\)](#) movement as a model for urban development, crafting a kind of software license for the built environment around seven constraints. The authors deliberately choose the term "versioning" over "evolution" to represent urban change. They directly reference the collaborative software development practice "concurrent versioning system" (CVS), seeing it as a productive and participatory model for architecture and urban design. Or, as they write, "A CVS enables code to be archived and held in a structure of changing parts for the purposes of use and of further work. Pieces of code and accompanying comments are held in a 'tree' of updated versions. As more coders work on a project these pieces of code may also go through a checking and commenting process. This allows a project to be both conservative of its quality, in a state of rapid development when necessary, and able to modularize to incorporate many participants, not unlike the way cities can grow and adapt."

Echoing Fuller and Haque's CVS, last fall saw the development of [#whOWNSpace](#), a collaborative and discursive project that maps issues of ownership and public space. Founded by [DSGN AGNC](#) in collaboration with [Not An Alternative](#) and [DoTank:Brooklyn](#), [#whOWNSpace](#) grew out of conversations about tactical urbanism and Occupy Wall Street. The group's activities include graphically mapping privately held public spaces, research, and an intense social media presence. But their impact and interests lay offline. In November the collaborators held a class in conjunction with the [Public School NYC](#), itself an open-source educational platform, that discussed the dynamics of three public spaces in New York City: the area near the Goldman Sachs headquarters, Bryant Park and the Bank of America's privately owned public spaces, and the parks and open space on the Upper East Side. Of course, bridging the real and the virtual, the Twitter hashtag [#whOWNSpace](#) documented and recorded the sessions, so that participants not in New York City could not only follow, but also join in the dialogue in real time. The classes build awareness and are designed to inspire future actions.

[#whOWNSpace](#) inherently operates as if the city is open-source system. It is a place where small-scale activity—a recoding of conventions within the urban fabric—aggregates into larger impact. It may seem like a persnickety detail, but by changing the vocabulary we use to describe the city from the organic to the digital we change our own interface with it. We're no longer positioned against a living organism, whose body evolves based on some higher, perhaps unknowable, order. Instead, we act, hack, and react to a mutable and collaborative system: the open-source city.

GOOD Cities
Grist
Next American City
Per Square Mile
Polis
Project for Public Spaces
Streetsblog
The Atlantic Cities
The City Fix
The Global Urbanist
This Big City
Urban Land
Urban Omnibus
Urbanophile

EL CAMPO DE CEBADA

040

El Campo de Cebada

Madrid, ESP

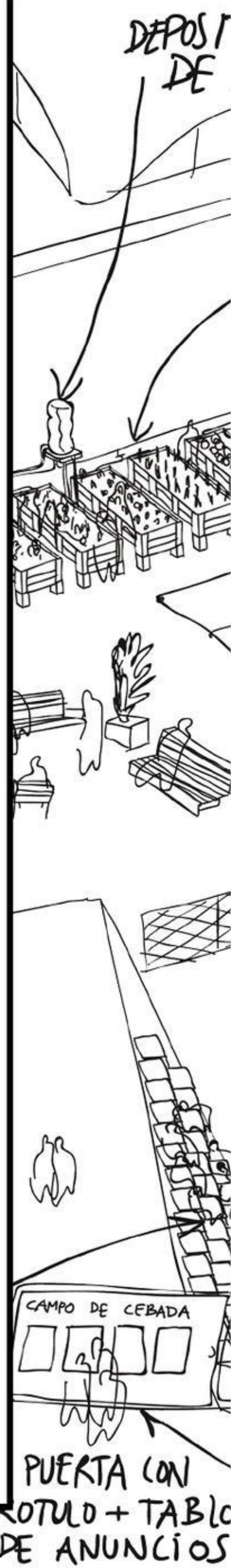
2010—

250/251



El Campo de Cebada, Madrid'in La Latina bölgesinde yer alan, ekonomik krizin başlamasından bu yana yenilenmemiş, belediyeye ait bir kapalı yüzme havuzunun molozlarından doğmuş bir proje. Gerçekleştirilen ad-hoc eylemler ve yerel yetkililerle yapılan müzakereler, meydanın Exyzt kolektifinin 'Şehir Ada' müdahalesinden başlayarak resmen faaliyete geçeceğini gösteriyor. Müdahaleden beri meydan, semt sakinlerinin, AVECLA ve FRAVM gibi yerel derneklerin ve Basurama, ZULOARK, Todo por la praxis gibi tasarım kolektiflerinin katılımına da açıldı. Etkinlikler konserler ve açık hava film gösterimlerinden, tartışma ve atölyelere, halka açık kahvaltılara ve spor müsabakalarına uzanan geniş bir yelpazeye yayıldı. Meydanın, çevresindeki topluluklar arasında etkileşimi artırmak üzerine kurulmuş bir web sitesi de var. Hayata geri dönen meydan yeni bir canlandırma yaklaşımını temsil ediyor: kolektif karar alma, etkinlik planlama ve içinde bulunduğu bağlamla eleştirel ilişki kurma pratikleri içinde köklenen yeni bir tarz.

El Campo de Cebada was born from the contemporary ruins of a demolished municipal swimming hall in La Latina quarter in Madrid, left unimproved since the onset of the financial crisis. A series of ad-hoc actions and negotiations with local authorities meant that the square began to be activated on a regular basis, beginning with the City Island intervention by the Exyzt collective. Since then, the square has involved the collaboration of local residents, neighborhood associations such as AVECLA and FRAVM, and design collectives including Basurama, ZULOARK, Todo por la praxis, and more. The activities have ranged from concerts and open-air film screenings to debates and workshops, public breakfasts, and sports tournaments. The square also has a website to support the interaction of the surrounding community. The revived square represents a new kind of reconstruction—one stemming from collective decision-making, event programming, and embedded critique.



Adhokrasi/Adhocracy

TO
AGUA

SISTEMA DE
RIEGO POR GOTEO

CONTENEDOR AEREO

BANCO LIMITADOR +
ALMACEN MATERIALES

TOLDO

CIRCUITO
ELECTRICO

VALLA
PARA LOS
BALNAZOS

OJOS DE PERO
CON PUERTAS
DE LAVADORA

Fc
ON
BA

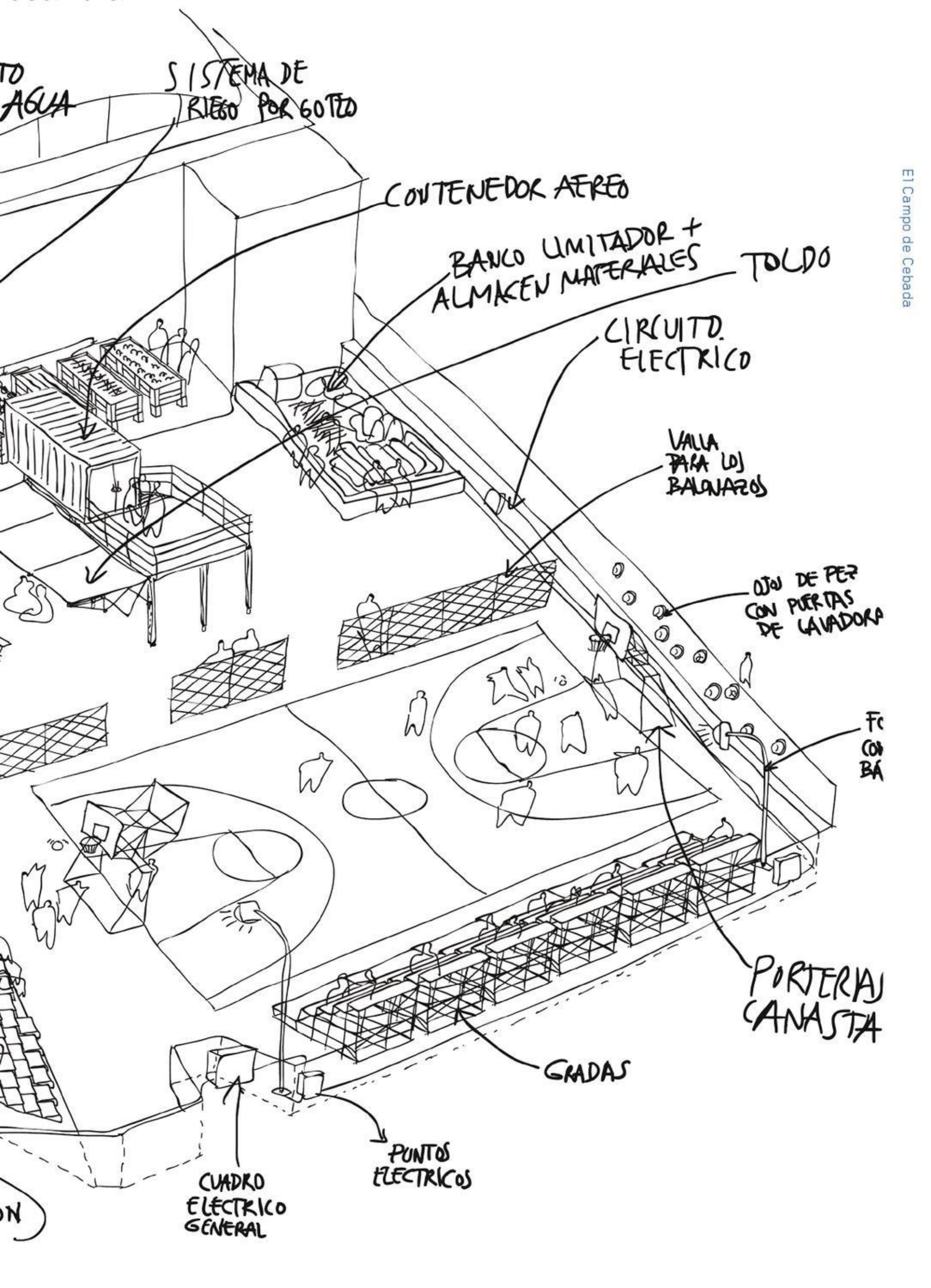
PORTERIA
CANASTA

GRADAS

PUNTOS
ELECTRICOS

CUADRO
ELECTRICO
GENERAL

ON



. In the
ne-
oods
also a
re the
ig to a

cover
public,
ion as
ainst a
ce the
ghbor-
activa-
m the

Madrid
mple-
re can
tic cri-
on, so
eters
e hole
in the
design
socie-
om El

rms of
twen-
al. On
spon-
In the
re the
obody
ice", a
deve-
muni-
igents
is and

p and
luded
, The
IC po-
of the

desi-
design
s and
he lar-
tion of
articu-
mbles
round
Mee-
ts and

vpoin
mmu-
gun to
more.
gh the



El Campo de Cebada. A big hole in the city.



El Campo de Cebada at 15 May of 2011, Zarzuela and popular Chotis in public space.



The door of El Campo de Cebada, is a mailbox and a board that receives opinions from neighbors

that creates it. It is the first field where action should not be imposed and where it is of crucial importance to take all opinions into account. The designer or the architect



Friedman Hayatta Kalma Mimarisi'nde belirttiği gibi, "yoksulluk felsefesi" daha demokratik, şeffaf ve katılımcı bir toplumun değişim motorudur".

Aşağıdan yukarı yöntemler, katılımcı sistemler, network metodolojileri, ortak kavramlar ve kent canlandırmaları zaten bilinen kelimelerdir,

tasarımcıların işlerinde doğru bir şekilde kullanıldıklarında ve işlendiklerinde, mimarlar veya genel anlamda yaratıcı sınıflar, sevdiğimiz mimariyi sonuç olarak ortaya çıkarmaktadırlar ve Yona Friedman bunu "insanlarla, insanlar tarafından, insanlar için" olan mimari olarak çok doğru bir şekilde ifade etmiştir.

tional needs of the user in order to trans-
a technical aid to help the implementation
feeling of wanting to take action in front
ce.

ada' is just one among several that have
ghted projects follow working methodolo-
iew. Yona Friedman talked about similar
ally-found materials to be utilized in an
ole in its choice of technologies used. He

elevated the importance of mobility and variability while making a clear statement against the overbuilding trend that was undermining sustainability criteria, and in origin derived from a misinterpretation of architecture. The idea that architecture is not simply the art of building, but rather the art of managing space is now more relevant than ever. Hence, bottom-up initiatives with horizontal communication channels re-emerge strongly now, in an era that is in transition between analogical technologies and 2.0 platforms of bidirectional communication, bridging the gap between decision-makers and final users, while democratizing the process of design.

In a context like the current one, marked by a global economical crisis that is calling into question the foundations of our system, those proposals that incorporate solutions to the limitations of budget and promote shared construction methodologies and communitarian do-it-yourself approaches, find fertile soil to ingrain and take overhand.

What before was a minority trend begins now to consolidate and receive public recognition as a possible way to face the challenge of survival. For instance, 'Inteligencias Colectivas 2.0' have been granted the Arquia/Proxima Award, and 'El campo de Cebada' has received the European Prize for Urban Public Space, an initiative of the Centre of Contemporary Culture of Barcelona (CCCB), a clear sign that the establishment is starting to become conscious of the collective impact that these type of projects can have on social development. As Friedman stated in *The Architecture of Survival*, "the 'philosophy of poverty' is the motor of change to a more democratic, transparent and participative society."

Bottom-up approaches, participatory systems, networking methodologies, pro common concepts and urban activations are terms that being already known, when used properly and incorporated in the work of designers, architects or the creative class in general, have as a result the architecture we like and that Yona Friedman called so aptly as architecture "with the people, by the people, for the people."

la internazionale di architettura
urbanistica
a cura di Giancarlo De Carlo
n. 1 gennaio 1978

ZZOTTA

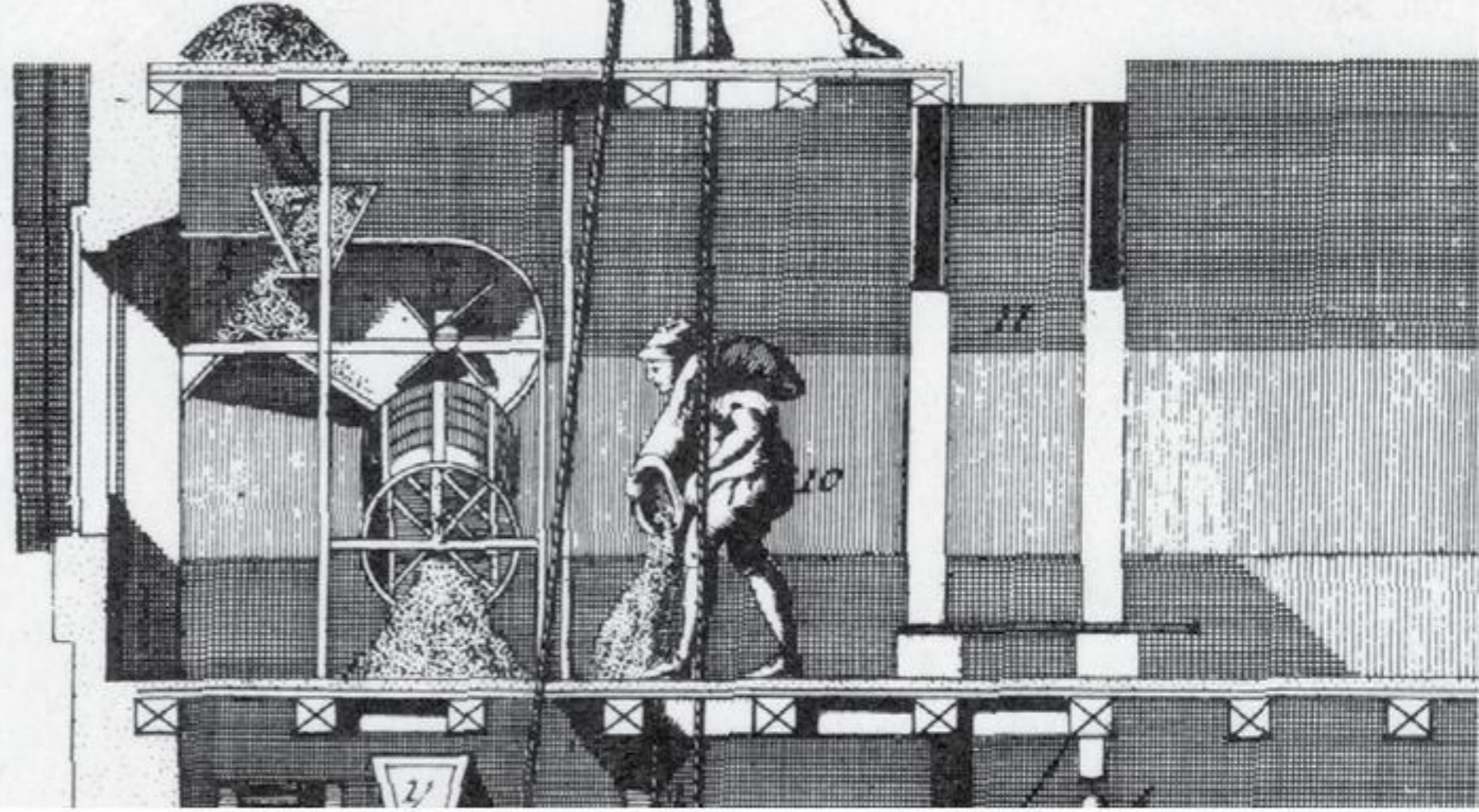
spazio società

e P. Smithson
qualità
ll'ambiente
Quality of Place

rbero/Saviddu
architettura
neocolonialismo
Architecture and Neocolonialism

braken
ambiente cos
limiti della
atica
professionale

Built Environment and
Limits of Professional
Practice



041

**De Carlo'yu yeniden okumak /
Re-reading De Carlo**
Autlab

Rome, ITA

2012

İlgi alanları "üniversiteden kara deliklere" uzanan, mimar, şehir plancısı, profesör ve yazar Giancarlo de Carlo, İtalya'nın savaş sonrası mimarlık sahnesinde son derece etkili olan değerlerden biriydi. De Carlo'nun eseri, farklı çıkış noktaları buldu: 1954'te şehrin modernist, işlevsel idealine dair bir eleştiri niteliğinde olan, kısa film Una Lezione di Urbanistica'dan ("A Lesson in Urbanism"—Bir Şehircilik Dersi) mimari, şehircilik ve sosyal teorinin bir incelemesi olan ve 1978 ile 2000 yılları arasında yayımlanan Spazio e Società ("Space and Society"—Uzay ve Toplum) dergisine kadar uzanıyordu. Burada De Carlo, toplumdaki ve mimariden makineler olarak söz etmektedir; buna göre, her bir parça istenen sonucu ortaya koymak için işbirliği yapmaktadır. 1969'da olgunlaştırdığı bu fikirleri, daha önce Terni'de Villaggio Matteotti için yaptığı ("Matteotti" Köyü) projesinde de kendini göstermeye başlamıştır. Kent sakinleri, 250 konut birimi için 45 farklı tipolojinin belirlendiği katılımcı bir sürece dahil olmuştur. Bireysel kimlikleri karmaşık sosyal doku ile birleştiren De Carlo, sakinlerini güçlü kılan bir şehri savunur ve tasarımın toplumun gelecekteki yönünü belirleyebileceğini söyler.

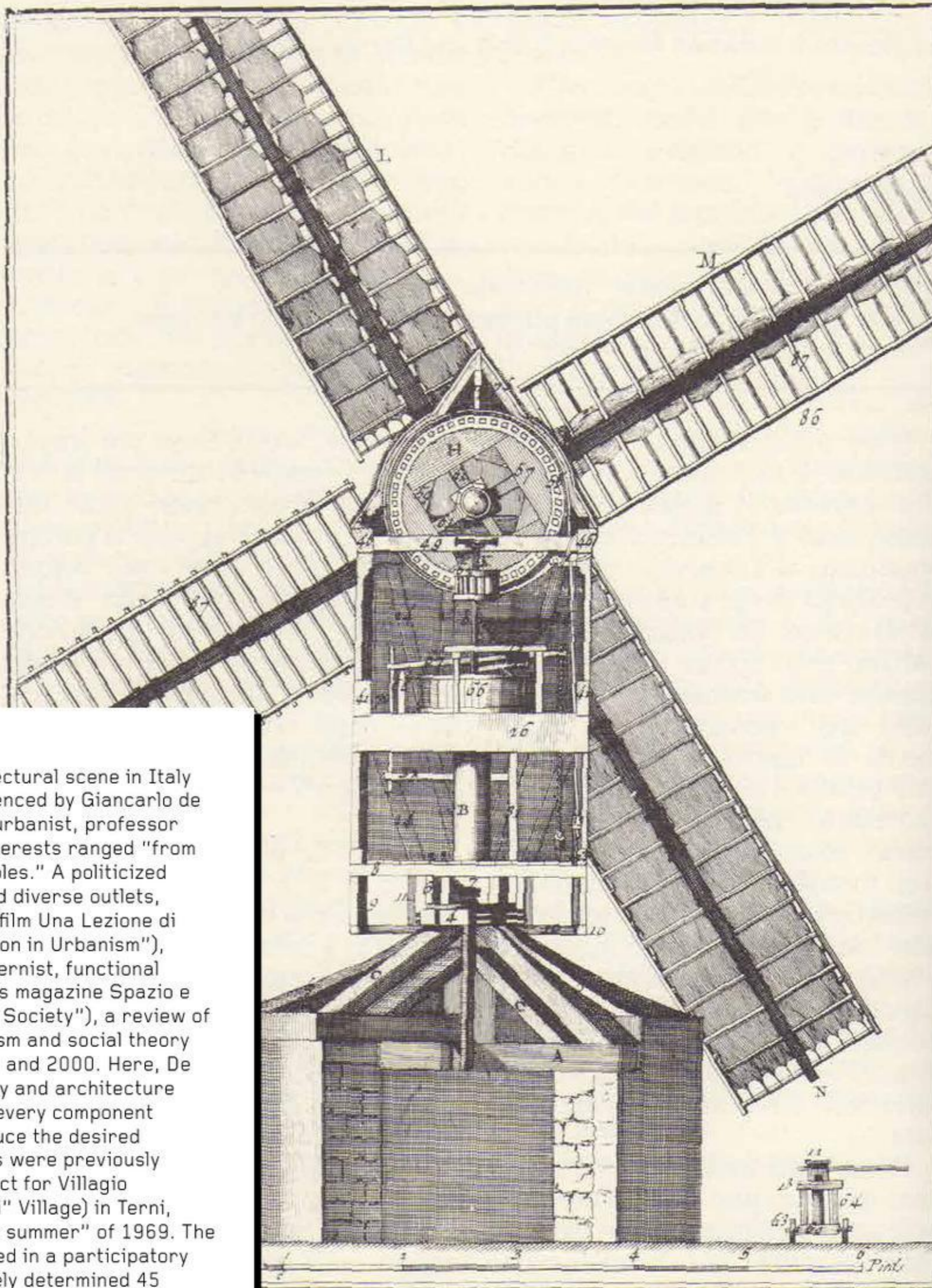


quanto più pro-
 distruzione, tanto
 immaginativa era
 ricostruire. L'equi-
 stabilirsi attra-
 di una contraddi-
 tore era la ricom-
 spazio fisico. Ma la
 ne e quindi rende
 troazione; per cui
 ne di ricostruire e
 n ci sarà ripresa,
 struttori.

tori si impadroni-
 zi che erano stati
 distrutti. Come è
 ittà coloniali, dove
 entrati nelle strut-
 ndonate precipito-
 onizzatori; e vi si
 nformando le loro
 ro immagini agli
 roavano già fatti,
 ai valori dei loro
 endo i propri.
 rsi se alcune ten-
 ranee dell'archit-
 to tecnocratiche e

1 Dalla Enciclopédie
 Méthodique di Diderot e
 D'Alembert.
 Mugnaio. Sezione longitudinale
 del mulino, tav. 7.

1 From the Enciclopédie
 Méthodique by Diderot and
 D'Alembert.
 Miller. Longitudinal section of
 the mill, pl. 7.



The post-war architectural scene in Italy was profoundly influenced by Giancarlo de Carlo, an architect, urbanist, professor and author whose interests ranged "from university to black holes." A politicized figure, his work found diverse outlets, from the 1954 short film *Una Lezione di Urbanistica* ("A Lesson in Urbanism"), a critique of the modernist, functional ideal of the city, to his magazine *Spazio e Società* ("Space and Society"), a review of architecture, urbanism and social theory edited between 1978 and 2000. Here, De Carlo spoke of society and architecture as machines, where every component collaborates to produce the desired outcome. These ideas were previously apparent in his project for Villaggio Matteotti ("Matteotti" Village) in Terni, conceived in the "hot summer" of 1969. The dwellers were involved in a participatory process that ultimately determined 45 different typologies for 250 housing units. Articulating individual identities within the social fabric of the complex, De Carlo advocates a city that empowers its dwellers, making the subtler point that design can determine the future direction of society.

partecipazione e del ri-
 do apparire non del

destrutturazione-ristrutturazione
 del patrimonio che già esiste per

riappropriarsene nelle circostanze
 del presente, ma come restauro di
 vecchie tipologie obsolete verso le
 quali non resta altro che conformarsi;
 partecipazione non come
 coinvolgimento con l'intero processo
 creativo del progetto, m

altri livelli avvengono solo per introduzione o sostituzione di «stereotipi».

Il processo di formazione dello spazio architettonico diventa allora uno dei tanti espedienti per conservare il mercato attivo: l'architettura diventa strumento di produzione e materiale di consumo.

Una premeditata cospirazione?

La burocrazia intende controllare l'organizzazione dello spazio architettonico perché è l'unica congregazione sociale (e internazionale) che ancora crede nell'esistenza di interrelazioni tra la qualità dell'ambiente fisico e i comportamenti della società. Esercita il suo controllo attraverso l'imposizione di una tipologia univoca, che ha costruito pazientemente, prima stringendo il campo con un accerchiamento di norme quantitative e ora invadendo l'ultimo recinto con prescrizioni che sconfinano nell'ambito della qualità. Vede di buon occhio le nuove tendenze accademiche che attribuiscono all'architettura il compito di produrre solo «oggetti» d'autore: i «processi» infatti la infastidiscono, perché mettono in gioco troppe variabili, stimolano la critica, sollecitano la partecipazione. Concorda con la loro propensione a decorare «stereotipi» perché è un mondo di indifferenti e persistenti stereotipi quello che si prefigge di raggiungere.

Vede di buon occhio anche gli imprenditori dell'architettura corrente mercificata – indipendentemente dal fatto che agiscano per

Bürokrasi mimari mekanın organizasyonunu kontrol eder. Çünkü hala tek sosyal (ve uluslararası) birlikteliğe yani fiziksel çevre kalitesi ve toplumun davranışları arasındaki karşılıklı ilişkinin varlığına hala inanmaktadır. Bürokrasi, istenmeyen tek anlamlı tipografi ile kontrol mekanizmasını tatbik eder. Bu tipografi sabırla kurulmuştur; öncelikle niceliksel norm serisini ve sonunda kalite gibi şeylerle sonuçlanan bir talimatlar zincirini düzenler. Bürokrasi,

mimarlığa atfedilen sadece müellif "obje" üretme görevini benimseyen yeni akademik eğilimlerin de lehinde gözüktür. Yani "süreçler" bürokrasiyi rahatsız eder, çünkü bu süreçler birçok farklıklar, eleştirel bakışlar ve katılımcılık talebi getirirler. Bürokrasi klişeler yaratmada tahrikler ile hemfikirdir, çünkü farklılıkların olmadığı bir dünya yaratma ve ısrarcı klişeler arayışındadır.

Bureaucracy seeks to control the organization of the architectural space, because it is the only social (and international) congregation that still believes in the existence of interrelations between the quality of the physical environment and society's behavior. Bureaucracy exercises its control through the imposition of an univocal typology, which it has patiently constructed, first creating a series of quantitative norms, and ultimately devising a series of prescriptions ending

with things like quality. Bureaucracy looks favorably upon the new academic tendencies which attribute to architecture the task of producing only author "objects": "processes", in fact, disturb bureaucracy, because they bring too many variables, stimulate critique, request participation. Bureaucracy agrees with their propulsion to create stereotypes, because it seeks to create a universe of indifferent and persistent stereotypes.

investimento); mentre le motivazioni non sono menzionate perché sono prese come dato che è superfluo discutere (essendo la prerogativa di chi detiene il potere economico e burocratico e essendo compito di risolvere in termini di architettura una questione gli venga proposta).

Ma le motivazioni sono spesso inconfessate e le conseguenze sono spesso disastrose; e neppure quanti sforzi si facciano sul piano della razionalità e della forma, l'intervento architettonico è indiscutibilmente negativo.

Si propone di presentare materiali di cui rivelare l'intero percorso generativo, perché solo delle motivazioni e delle conseguenze la comunicazione e perciò rende impossibile di esperienza.

La contemporanea tende a produrre e la sua più concreta destinazione è quella dei processi.

Una contraffazione densa di conseguenze per l'architettura in un banda assai limitata dello spettro; perciò la isola, la espone ai rischi di distorsione e delle manie di grandezza, la rende irresponsabilità sociale e politica.

La distorsione dell'ambiente fisico passa attraverso una sequenza di eventi: la decisione di dar luogo a un progetto organizzato, la rivelazione delle motivazioni, la scelta della localizzazione, il reperimento delle risorse necessarie, la definizione del sistema organizzativo, la definizione del sistema formale e tecnologico, l'uso, la gestione, l'obsolescenza, il riuso, l'obsolescenza fisica. Questa sequenza è l'intero spettro dell'architettura e ogni evento è di quanto si verifica in tutte le altre. Le manie che la cadenza, l'ampiezza e l'intensità delle sequenze siano diverse secondo le circostanze e gli equilibri o agli squilibri dei contesti

inevitably a failure.

The magazine intends to present only material whose entire generating process can be shown, for we think that when motives and effects are concealed communication is blurred and no insight can be gained from the material.

Contemporary architecture tends to produce objects, while its real role should be that of generating processes. This distortion has very serious consequences, for it confines architecture to a very narrow strip of its whole spectrum, so segregating it, leaving it open to the risks of dependency and megalomania, and leading it to social and political indifference.

Change in the physical environment goes through a series of events: the decision to create a new organized space; statement of motives and purposes; choice of location; finding of the necessary resources; definition of the organizational system; definition of the formal system; technological decisions; use; management; technical obsolescence. This set of events is the whole spectrum of architecture, and each strip is affected by what occurs in all the others.

The rhythm, width and intensity of the strips may vary according to the balance or lack of balance of the contexts reflected in the spectrum. Moreover, each strip is not complete at the end of this set of events, for the marks of its existence – ruins and memory – are projected on subsequent events.

Architecture is involved with the whole complex development: the design it produces is only the starting point of a far-reaching process with significant effects.

The Structure of the Magazine

The material published in the Magazine is selected, edited and presented according to the above assuming easier, the magazine a main core and a long

Appendix is devoted to

theory and method, evaluate proposals emerge in contexts, open debates on the international architecture selected among the present day, and every effort will be made to make visible their whole development of the past few years

Çağdaş mimari nesnelere üretmeye eğilimlidir, ancak onun gerçek rolü süreçleri doğurmak olmalıdır. Bu bozulmanın çok ciddi sonuçları bulunmaktadır, çünkü mimari bu yüzden bütünü çok dar bir izgeye sıkışmaktadır, bu da onu ayırıştırır, bağımlılığa ve megalomanyanın risklerine açık bırakır, aynı zamanda da toplumsal ve politik duyarsızlığa yönlendirir. Fiziksel çevrede değişiklik,

bir dizi olaydan geçer: yeni organize edilmiş bir alan yaratma kararı; itici gücün ve amaçların beyanı; mekan seçimi; gerekli kaynakları bulma; organizasyonel sistemin tanımı; formel sistemin tanımı; teknolojik kararlar; kullanım, işletme; teknik eskime. Mimarın tüm izgesi bu olaylar dizisidir ve her aşama diğerlerinde olan şeylerden etkilenir. Aşamaların ritim, genişlik ve yoğunluğu izgede yansıyan

bağlamların dengesine veya dengesizliğine göre değişkenlik gösterebilir. Dahası, her izge bu olaylar dizisinin sonunda bitmiş değildir, çünkü varoluşunun izleri—yıkıntıları ve hatırası—daha sonra gelen olaylara yansır. Mimari tüm karmaşık gelişimle yakından ilişkilidir: ürettiği ürün, önemli etkileri olan uzun soluklu bir sürecin sadece başlangıç noktasıdır.

di lettura l'insieme delle pagine sarà diviso in due parti: un nucleo principale e una lunga

will be discussed, with a view to verifying if and how the original programme passed the test of time and



I tre cortometraggi

Soggetti: Giancarlo De Carlo, Carlo Doglio, Michele Gandin

Sceneggiatura: Maria Luisa Pedroni, Ludovico Quaroni, Elio Vittorini

Produzione: La Meridiana

Direttrice di produzione: Bianca Lattuada

Musiche: Mario Nascimbene

Giancarlo de Carlo da film ortamını büyük etki elde edecek şekilde kullandı. *Casabella*'nın Kasım/Aralık 1954 sayısında, De Carlo'nun senaryo yazarı olduğunu vurgulayan bu film şeritlerinden görüntülere yer verilmiştir.

Giancarlo de Carlo also used the medium of film to great effect. The November/December 1954 issue of *Casabella* carried these strips of film stills that credit De Carlo as the screenplay writer.

LA CITTÀ DEGLI UOMINI

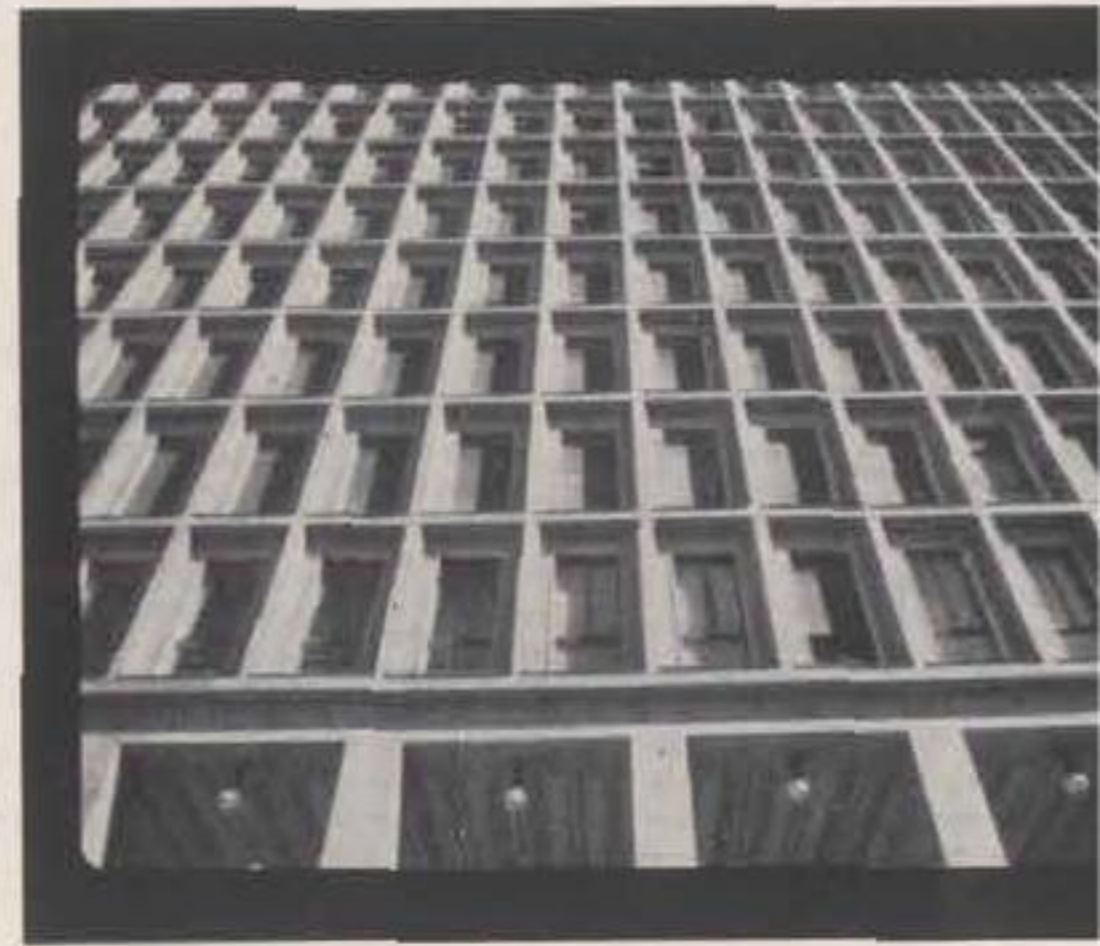
Sceneggiatura:
Giancarlo De Carlo
Michele Gandin,
Elio Vittorini

Regia: Michele Gandin

Fotografia:
Mario Damicelli

Nel 1945, alla fine della guerra, l'Italia si trovò di fronte ai gravi problemi della sua miseria. Città, strade, ponti, erano stati distrutti e molte fonti di lavoro erano venute a mancare. Era questo il risultato della guerra ma anche la conseguenza di un lungo periodo di cattiva amministrazione e di insensibilità ai problemi reali del paese.

Le città erano sovrappopolate, le reti delle comunicazioni estese di terreno erano abbattute, la disoccupazione era alta, soprattutto opere retoriche e desolate borgate o serma per il popolo.



(colonna sonora) Sembra che la città ci sommerga ma siamo noi che l'abbiamo fatta. Non potevamo vivere soli... Costruimmo le città per stare insieme... Città di contadini... di pescatori... di artigiani... di pastori... Città di guerra... città santuario...

proprietore, inventore, vita angusta e difficile, gli efficienti e la contraddizione lo è una lotta con i suoi simili, un organismo di-

Gli urbanisti hanno il compito di studiare le ragioni dei mali della città e di proporre i rimedi. La città è un organismo delicato e sensibile, i suoi problemi vanno affrontati in tutta la loro complessità e i rimedi non possono essere avventati o parziali. Attenzione agli urbanisti che non tengono conto di questo. Essi compiono verso la città un'azione astratta che spesso si risolve in un danno ancora più grande.

UNA LEZIONE DI URBANISTICA

Sceneggiatura:
Giancarlo De Carlo,
Gerardo Guerrieri,
Jacques Lecocq,
Maria Luisa Pedroni

Regia:
Gerardo Guerrieri

Fotografia:
Mario Damicelli

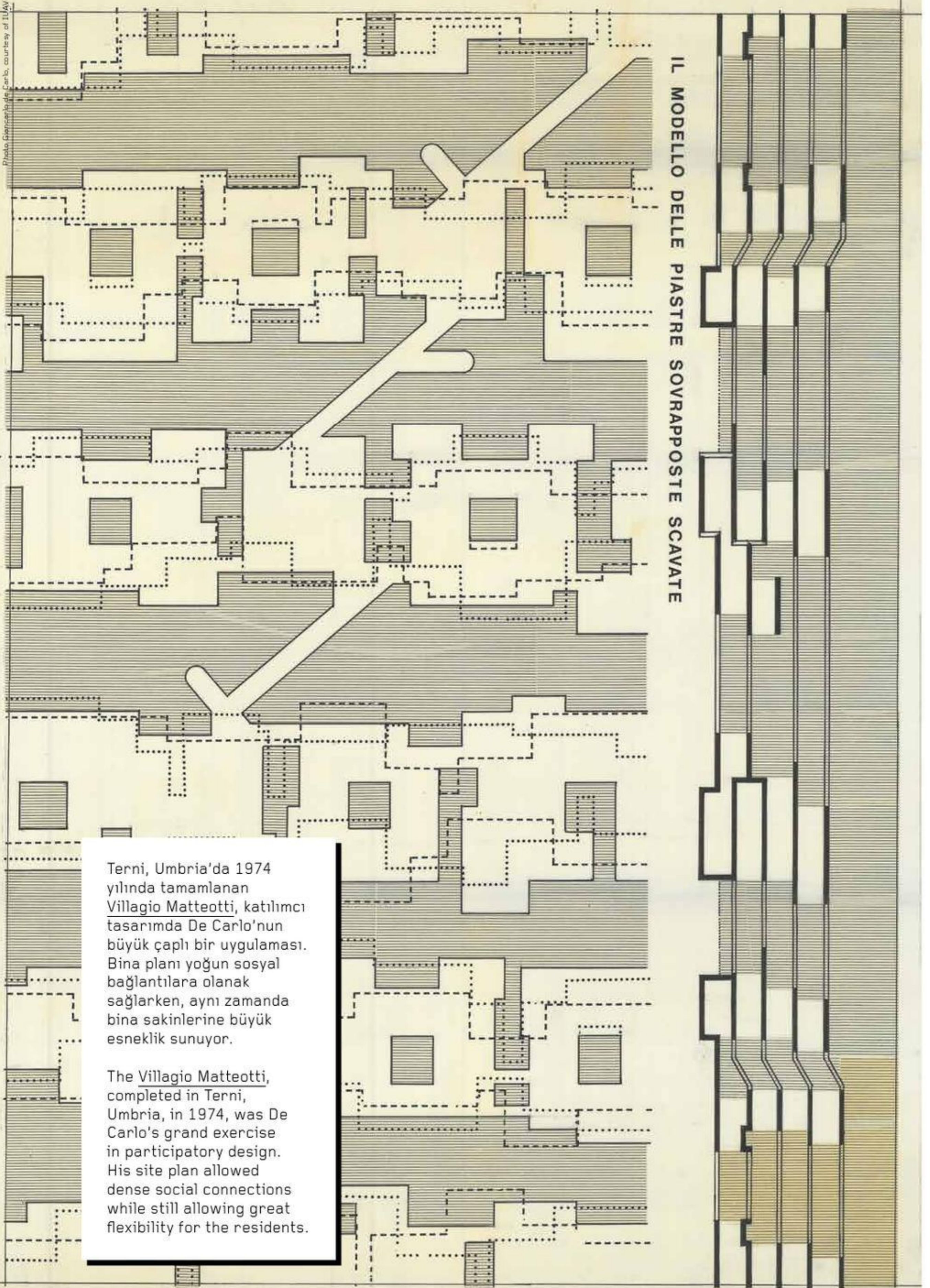


1954 yapımı Una Lezione di Urbanistica filminden bir görüntü

A still from the 1954 film Una Lezione di Urbanistica



IL MODELLO DELLE PIASTRE SOVRAPPOSTE SCAVATE



Terni, Umbria'da 1974 yılında tamamlanan Villaggio Matteotti, katılımcı tasarımda De Carlo'nun büyük çaplı bir uygulaması. Bina planı yoğun sosyal bağlantılara olanak sağlarken, aynı zamanda bina sakinlerine büyük esneklik sunuyor.

The Villaggio Matteotti, completed in Terni, Umbria, in 1974, was De Carlo's grand exercise in participatory design. His site plan allowed dense social connections while still allowing great flexibility for the residents.





«Nel villaggio Matteotti quasi tutti abbiamo la cantina, il nostro torchio e la nostra macchinetta; si intende, questo non si potrà avere nella nuova costruzione. Quando è la stagione compriamo i nostri 4-5 quintali di uva, ma questo viene a cadere per forza perché abbiamo costruito un garage più o meno grande, nel quale, oltre alla macchina, ci entra qualche

Kendiliğinden Biçimlenen Şehir İçin İşgal / Occupy for a Self-Shaped City

Bogotá, COL

2012—

La Bodega, Kolombiya'daki tek iskanlı bölge. Bogotá'nın mevcut kentsel dokusu üzerinde şehir için yeni modellerin denendiği örnekleri, ve projeleri temsil eden bu bölge, durumu önceden kestirilemeyen tartışmalı bir alandır. La Bodega, sürekli olarak kendini inşa eden bir ülkede, kendi hikayesinin başkahramanına dönüşüyor. Bu videoda üç hikaye bir araya geliyor: İşgal deneyiminin mümkün ve yinelenebilir olduğunu gösteren La Bodega'nın hikayesi; işgalin kentsel dönüşümden nasıl daha fazla ilgi uyandırabileceğini ve ayrı bireylerin değişim ve gelişimi için nasıl bir fırsat olabileceğini gösteren kent sakinlerinin hikayesi; ve Bogotá'nın merkezindeki, yeniden açılabilir ve dönüştürülebilir nitelikte olan terk edilmiş otuz binanın hikayesi. Kendiliğinden Biçimlenen Şehir İçin İşgal, eylemi bir analiz ve anlatım aracı olarak kullanmakta; işgal edilen bir alanı anlatmanın yanı sıra, adhokratik süreçleri teşvik edebilecek uygulamaları da denemektedir.

La Bodega is Colombia's only occupied space. Inhabited by unpredictable, traditionally hidden subjectivities, it is a disputed space in the pre-existing urban fabric of Bogotá, expressing instances and projects with which to experiment new models for the city. In its story, La Bodega becomes protagonist in a country that continuously builds itself. In this video three stories come together: La Bodega's story, demonstrating how the experience of occupation is possible and replicable; the story of its inhabitants, illuminating how occupation can spark more than urban transformation, becoming an opportunity for change and growth of single individuals; and the story of thirty abandoned buildings in the center of Bogotá, which could be reopened and transformed. The Occupy for a Self-Shaped City project uses action as an instrument of analysis and narration. It speaks of an occupied space, while trying out practices that can kickstart adhocratic processes.





043

Kimliği Haritalandırmak / Mapping Identity

Antonio Ottomanelli

Milan, ITA

2011—

Antonio Ottomanelli, Irak'ta fotomuhabirlik yaparken, *Kimliği Haritalandırmak* projesini "Bağdat şehrinin hakim olan gerçekliğine mümkün olan en yakın haliyle, dürüst bir şekilde yeniden tasarımı için bir öneri" olarak oluşturdu. Bağdat'ın halen sivil bir haritası ve nüfus sayımı bulunmuyor; en yaygın olarak kullanılan harita 2003 yılında A.B.D. ordusu tarafından yapılmıştı. Ottomanelli, Bağdat Üniversitesi'nden güzel sanatlar öğrencileriyle yaptığı atölye çalışmaları sayesinde, gündelik hayatlarındaki sözlü hikayelerle günlük güzergahlarının çizimlerini kaydetmek üzere bir format yarattı. Anlatılar; suç, kontrol noktaları, yeni inşaatlar, şiddetli ölüm korkusu ve geleceğe dair iyimserlik hatıralarını kaydeden soyut mekansal işaretlerle içiçe dokunmuştur. İstanbul'da, *Kimliği Haritalandırmak* projesi, güzergahların kayıtlarının kalem kağıttan, akıllı telefon ekranına ve dijital jestlere aktarılmasıyla yeni bir boyut kazanacaktır.

While in Iraq on a photojournalism assignment, Antonio Ottomanelli created *Mapping Identity* as a "proposal for an honest redesign of the city of Baghdad, as close as possible to the reality that pervades it." Baghdad lacks a civilian map and a census; the most commonly used map was made in 2003 by the U.S. army. Through workshops with fine arts students from the University of Baghdad, Ottomanelli created a format to record the spoken stories of their everyday lives and drawings of their daily routes. Narratives interweave with abstract spatial notations that document—against a background of roads, bridges, and houses—the memories of crime, checkpoints, new construction, fears of violent death and optimism for the future. In Istanbul, *Mapping Identity* will take on a new dimension as the recording of routes is transferred from paper and pen to the screen of a smartphone, and the resulting digital gestures are mapped.



Antonio Ottomanelli, Sard City, Baghdad, 2011

people quickly get used to you when you move around, with care, with a camera, they open up to you, they let



Ben bir fotoğrafçıyım, eskidense mimardım. Fotoğrafçılığın, mimarlık ve diğer insani uğraşlar gibi, rekor kıran bir örneği övme veya insani bir felaketi işlemeye sonuçlandığında bir yanılsama aracı olabileceğini gördüm. Zorluklar ve krizleri belgelemenin öncelikle insanın kendisini kaybetmesi, kimliğinin

yokluğunu, hafızasını silmeyi kabul etmesi anlamına gelir. Boşlukla sonuçlanır. Fotoğrafçılığın—en azından benim yapmak istediğim, yapabildiğim çeşidinin—şüphe ve istikrarsızlaştırmayı besleyen, önemsiz, sıradan, çok rastlanan ve göz ardı edilenlere hitab eden küçük bir literatür biçimi olması gerektiğine inanıyorum.

openness, I think that a photographer should observe and try to understand the dynamics regulating the ways a space is lived in, in a city, a building or a slum.

ANTONIO OTTOMANELLI When I first went to Afghanistan I had no specific aim in mind, no particular axe to grind, even though I'd spent a long time reading up on the country and the Middle East in general. I just went. I had no idea that consciously abstaining from judgement would become the key to understanding our social and cultural situation, and that I would soon learn not to make snap judgements. All I knew was that I wanted to record the present state of the buildings and the reconstruction that was taking place, to paint a "different" picture of places which until then had mostly been seen as war zones. I've been working on the *Beyond Third Landscape* project in Afghanistan and Iraq for almost three years. This was originally intended as a survey of reconstruction in the two countries, but it later turned into a survey of empty, silent spaces, a portrait of the absence of territory and identity in the wake of authoritarian projects and schemes. The choice of these two countries – the United States will be added to as the last chapter – is unavoidably linked to the events of 9/11, but the intention was never to portray theatres of war. I'm not that kind of

photographer, or at least not now, and I think the aesthetics of photography shouldn't be divorced from what has happened to the photographer in his life. I feel a heavy sense of civil responsibility in what I do. I can't photograph everything, I just can't.

In these regions, public space is the real theatre of military, political and cultural conflict. The people's reconstruction of their principal "common good" has been an unofficial process based on self-government and working together, a similar process to that which takes place with socially-inclusive producer and consumer cooperatives whose work is based on real needs and hopes, and who use everything that's there and can be had, things that belong to everyone and so create no debt. I think that this truly "infrastructural" and "humane" reconstruction means that freedom from emergency-style government planning – which is an instrument of control and private security – because it's a form of emancipation that undermines what people have previously been taught to think. Reconstruction is an objective, a task where government fails on a daily basis, and to which the people respond with courage and a sense of responsibility. This is why I decided to limit my survey to public space in the red zone, rather than private green space or a handful of interiors where the sight of a flat-screen TV is enough to keep magazines and their readers happy.

I'm a photographer, I used to be an architect, and I've learned that photography, like architecture and every other human endeavour, can become an instrument of deception if it ends up celebrating some record-breaking example or depicting an icon of human misery. Documenting hardship and crisis primarily means losing yourself, accepting an absence of identity, deleting memory. It ends in emptiness. I believe that photography – or at least the kind I want to do, the kind I can do – should be like a form of minor literature that fosters doubt and destabilisation, and that addresses everything that's insignificant, ordinary, prevalent, and ignored.

- Allen Ginsberg, *Poesie 1986-1992*, Milano, 1992
- Allen Ginsberg, *1986-1992*, (1994)
- Mario La Le Monnie
- François Truffaut, *Hitchcock*, (English Edition), Helen G. S. York, Sime

- Scelti da /
- Filippo R...
- Boris Mik...
- Scalo, New...
- Robert A...
- Children*, A...
- Robert A...
- Aperture, I...
- Robert A...
- in photograph*
- New York,
- Robert F...
- Pantheon, I...
- Jim Gold...
- Scalo, Zuri...
- Stephen S...
- Thames an...
- 1992
- Henk Wi...
- Edition, A...
- Guido G...
- Friulane, U...
- Antoine I...
- point du Jo...



NOTE WORKSHOP BIENNALE ISTANBUL 2012

MAPPING E PEDAGOGIA LIBERTARIA:
ESPERIENZE LABORATORIALI APERTE
PER ORIZZONTARE, ATTRAVERSO LA PRATICA
ARTISTICA, UN'INTERROGAZIONE CRITICA
POLIVOCICA RELATIVA ALLA QUESTIONE
IDENTITARIA, INTESA COME COSCIENZA DELLE
FORZE STORICHE CHE DETERMINANO UNA
PARTICOLARE CONDIZIONE DI ESISTENZA
E DETERMINATE STRUTTURE DI RELAZIONE
SOCIALE.

① ESERCIZIO:

ESERCIZIO DI RACCONTO MULTIMEDIALE
CHE UNISCE DUE LINGUAGGI
DIVERSI: RACCONTO ORALE E
RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DELLO STESSO

② TERMILO:

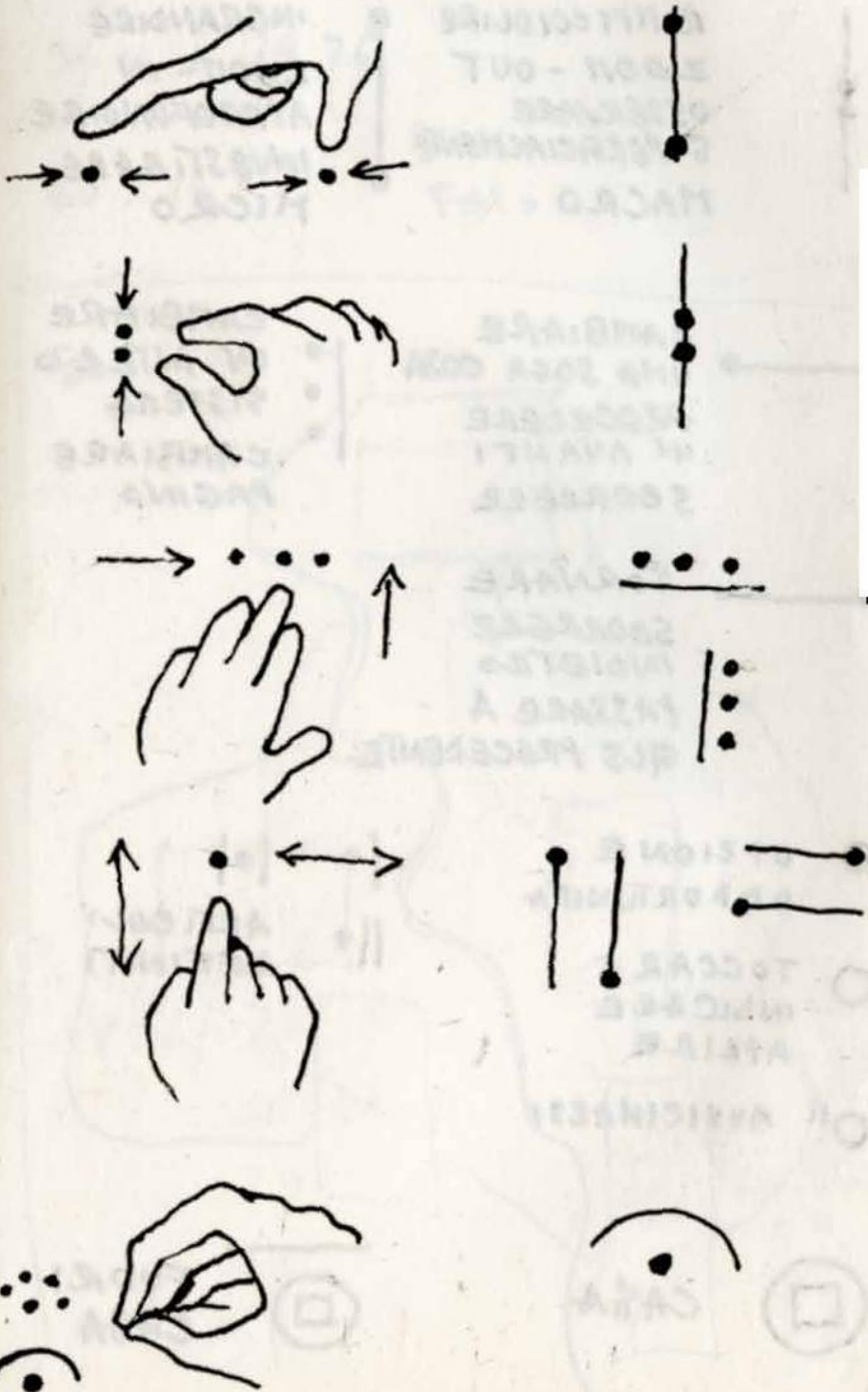
BIOGRAFIA COME PRODOTTO ARTIGIANALE
REALIZZATO NEL TERRITORIO COSTRUITO
RACCONTARE LA COSTRUZIONE DI UNA
BIOGRAFIA

③ PRODOTTO:

COSTRUIRE UN PAUNSEPTO DI
INFORMAZIONI RACCOLTE DAL BASSO
PER UNA COSCIENZA COLLETTIVA.
PROCESSO DI UMANIZZAZIONE DELLA
REALTA'

MAPPING E' SEMPRE RACCONTO
DELLA COSTRUZIONE DI UNA BIOGRAFIA
DI INTIMITA' COLLETTIVA

RESIDUI UMANI SUI SUPPORTI DIGITALI
 E COSTRUZIONE DI UN'ALFABETO
 IDEOGRAMMATICO/LOGOGRAFICO
 ESEMPIO:



İstanbul Tasarım
 Bienali'ndeki atölye
 çalışması için
 Ottomanelli'nin notlarından
 alınmış bu sayfa, vücut
 hareketlerine dayanarak
 haritalamayı araştırıyor.

This page from
 Ottomanelli's notes for
 the workshop at the
 Istanbul Design Biennial
 explores mapping symbols
 based on gestures.

Imagine

Pedro Reyes

Mexico City, MEX

2012

Pedro Reyes, 2008'den bu yana silaha bağlı ölümlerin yüksek olduğu Meksika'nın Culiacán şehrinde yasadışı silahların gönüllü başıışı için "Palas por Pistolas" (Silah Sarayı) adlı kampanyayı düzenleyerek, silahları toplumsal sorumluluk ürünlerine dönüştürüyor. Silahlarını teslim eden insanlar, yerel mağazalarda ev aletleri olarak değerlendirebilecekleri kuponlar aldı. Bu silahlar silindirlerle ezilip, bir dökümhane eritildi ve elde edilen metal, kürek dökümü için kullanıldı. Bu kürekler daha sonra vatandaşlarca ağaç dikmek için kullanıldı. *Imagine* (Hayal Et) projesinin en son tekrarında, Reyes, el konulan silahları bir flüt, gitar ve bateri de dahil olmak üzere farklı müzik aletlerinden oluşan kapsamlı bir orkestraya dönüştürüyor. Bu enstrümanlar, yerel müzisyenlerin elinde, Mexico City'den İstanbul'a kadar uzanan halka açık performanslarla hayat buluyorlar.

Bu proje, Alumnos 47 işbirliği ile gerçekleştirilmiştir.

Pedro Reyes has been transforming weapons into instruments of social engagement since 2008, when he organized Palas por Pistolas, a campaign for voluntary donation of illegal weapons in the Mexican city of Culiacán, known for its high rate of gun-related deaths. People who surrendered their weapons received coupons that they could redeem at local stores for domestic appliances. The guns were crushed by a steamroller and melted down in a foundry, and the metal was used to cast shovels, later used by citizens to plant trees. In *Imagine*, the most recent iteration of the project, Reyes transforms confiscated guns from Mexico into a fully-functional orchestra of musical instruments, including a flute, guitar, and drum kit.

This project has been realized in cooperation with Alumnos 47.









Sufi Plug Ins

Jace Clayton (DJ/rupture)

New York, USA

2011

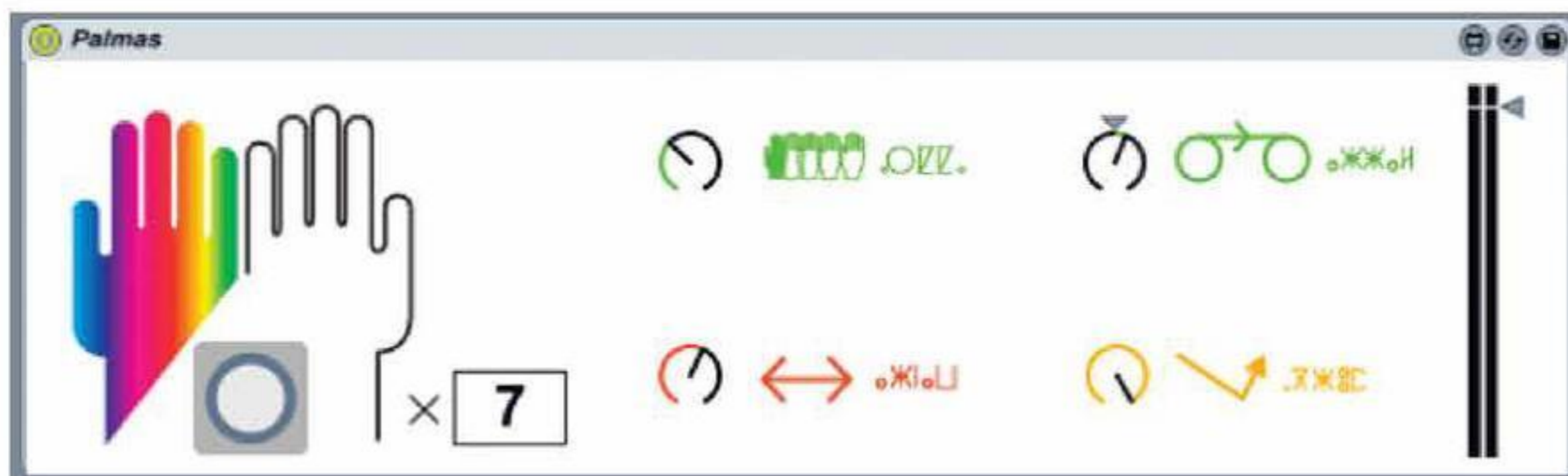
Jace Clayton (DJ/rupture) Faslı müzisyenlerle işbirliği yaptığında, Batılı olmayan müzik yapılarının yaygın olarak kullanılan Ableton ya da ProTools gibi işitsel yazılımlarla uyumlu olmadığını gördü. Bundan ilham alarak Ableton Live için, Kuzey Afrika makamlarına göre dört yazılım sentezleyicisi içeren yedi ayrı işitsel yazılım aracı seti tasarladı. Yazılımın arayüzü, neo-Tifinaght'ın Berber notasında açıkça belirtilmektedir. Araçlar, bilinen adıyla Sufi Plug In, sıklıkla kullandığımız birçok aracın bilinçsiz kuralcılığıyla ilgili eleştiriler getirmektedir. Jace Clayton (DJ/rupture). Sufi Plug Ins ekibi, programcı Bili Bowen, tasarımcı Rosten Woo, Amazigh müzisyeni Hassan Wargui ve videografikerler Maggie Schmitt ve Juan Alcón Duran'dan oluşmaktadır.

Popular digital audio platforms such as Ableton or ProTools may appear to be neutral instruments for music production. However, their structural precepts tend to dictate a 4/4 beat and other intrinsically Western musical traditions (unsurprising, given that most programmers are American or German). While collaborating with Moroccan musicians, New-York-based Jace Clayton (DJ/rupture) discovered that many non-Western musical structures were incompatible with digital interfaces. This inspired him to design a free suite of seven tools for Ableton Live, including four software synthesizers hardwired to North African maqam scales. The interface is labeled in the Berber script of neo-Tifinaght. Sufi Plug Ins, as the tools are called, comment on the unconscious prescriptiveness of our most common technologies. The Sufi Plug Ins team is led by Jace Clayton with programmer Bill Bowen, designer Rosten Woo, Amazigh musician Hassan Wargui, and videographers Maggie Schmitt and Juan Alcón Durán.



SUFI PLUG INS is an interdisciplinary project dedicated to exploring non-western & poetic notions of sound in interaction with alternative interfaces. SUFI PLUG INS create a space where software design, music tools, encoded spirituality, digital art, and indigenous knowledge systems overlap.

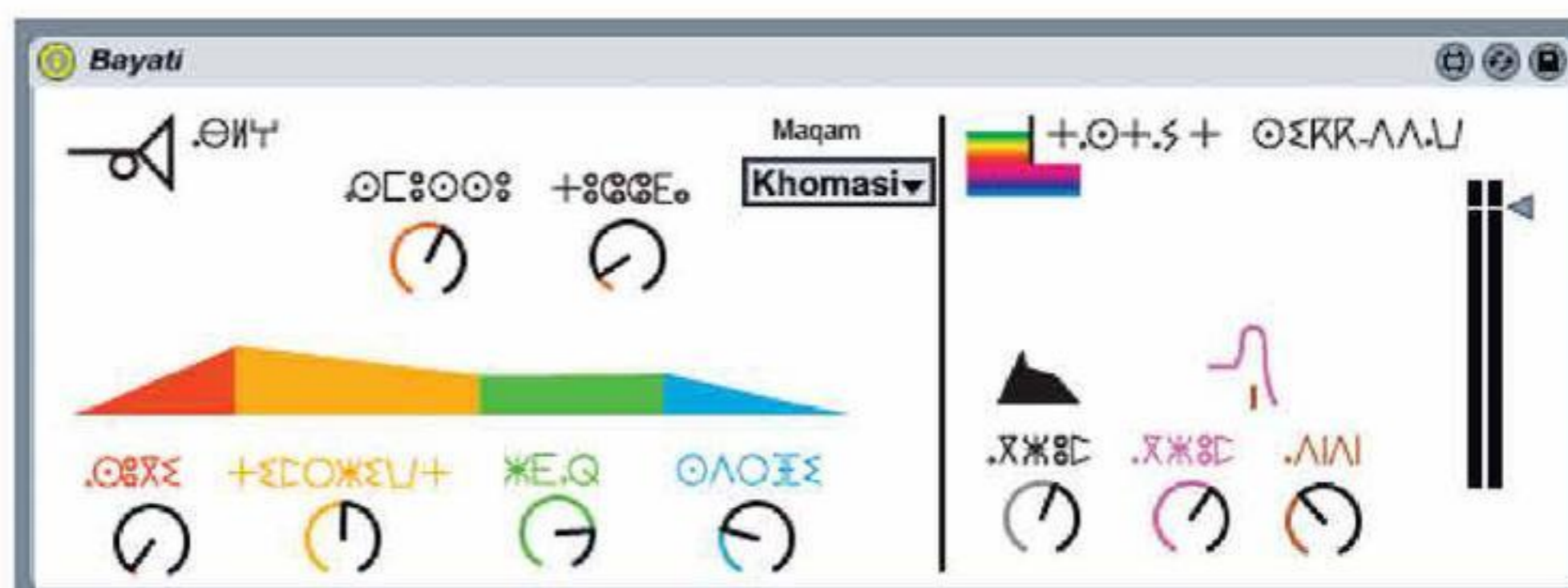
The first **SUFI PLUG INS** were released on May 14, 2012. **SUFI PLUG INS v.1** are a free suite of seven audio software tools for Ableton Live (Max4Live). They include four software synthesizers hardwired to North African maqam scales with quartertone tuning built-in, a device called DEVOTION which lowers your computer's volume 5 times a day during call to prayer (presets include Agnostic, Fervent, Devout), and a drone machine.



screenshot from clapping drum machine Palmas

SUFI PLUG INS are clearly labeled in the Berber script of neo-Tifinaght – □□□□ □□□□□□□□. Their mysterious (to non-Amazigh users) yet intuitive layout encourages and rewards experimentation. 'Roll-over' infotexts contain fragments of Sufi verse. A series of **SPI Instructional Videos** filmed on location in Morocco function as stand-alone art pieces or instances of 'teaching by example.'

Led by [Jace Clayton](#) (DJ Rupture), the SUFI PLUG INS development team includes programmer [Bill Bowen](#), designer [Rosten Woo](#), Amazigh musician [Hassan Wargui](#), and videographers Maggie Schmitt and Juan Alcón Durán. While the 1st release is for Ableton Live users, we are working on making SUFI PLUG INS available as VSTs to ensure compatibility with Cubase, FruityLoops, and other music software widely used in Africa and the Middle East. For more background on the thoughts behind Sufi Plug Ins, [check out this writeup](#) on Clayton's blog.



5:30

5:40

5:50



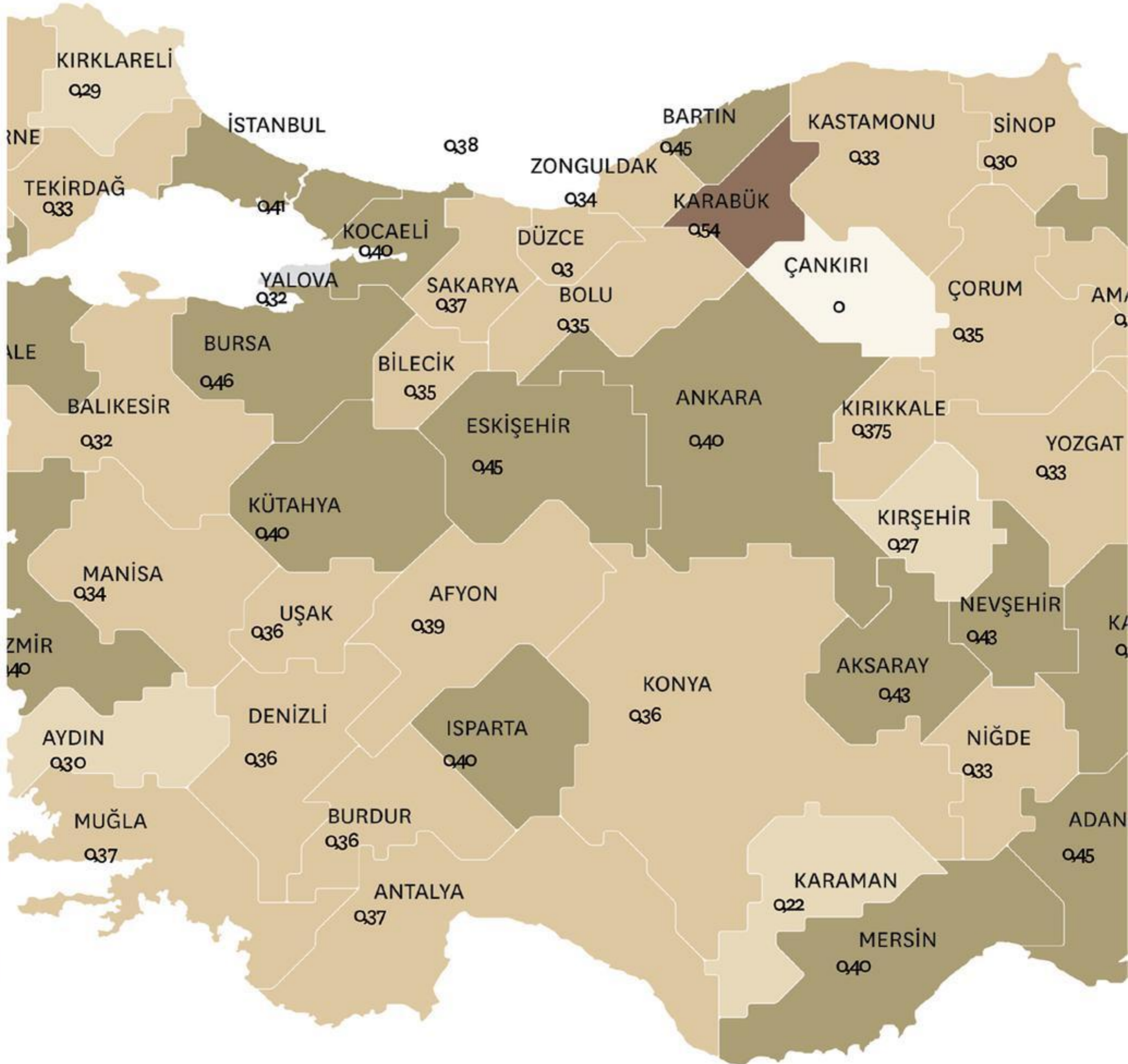
The question of repetition is very important. It is important because there is no such thing as repetition.



Tekrarlama sorunu çok önemlidir. Önemlidir çünkü tekrarlama diye bir şey yoktur.

TR_PRO_RATIO OF WOMEN IN ARCHITECTURE

278/279



Adhokrasi/Adhocracy

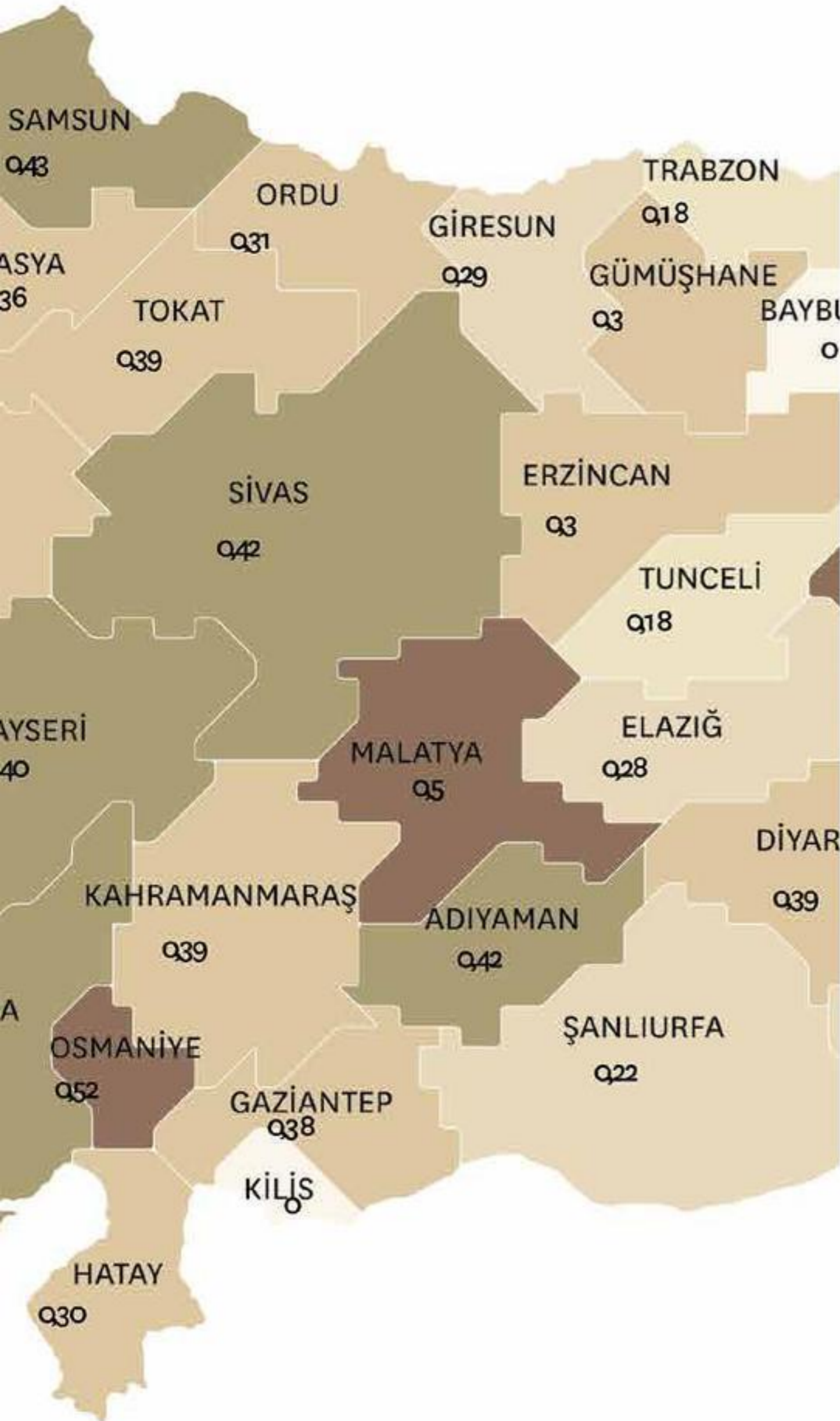
Türkiye'nin Tasarım Demografikleri / Design Demographics in Turkey Superpool

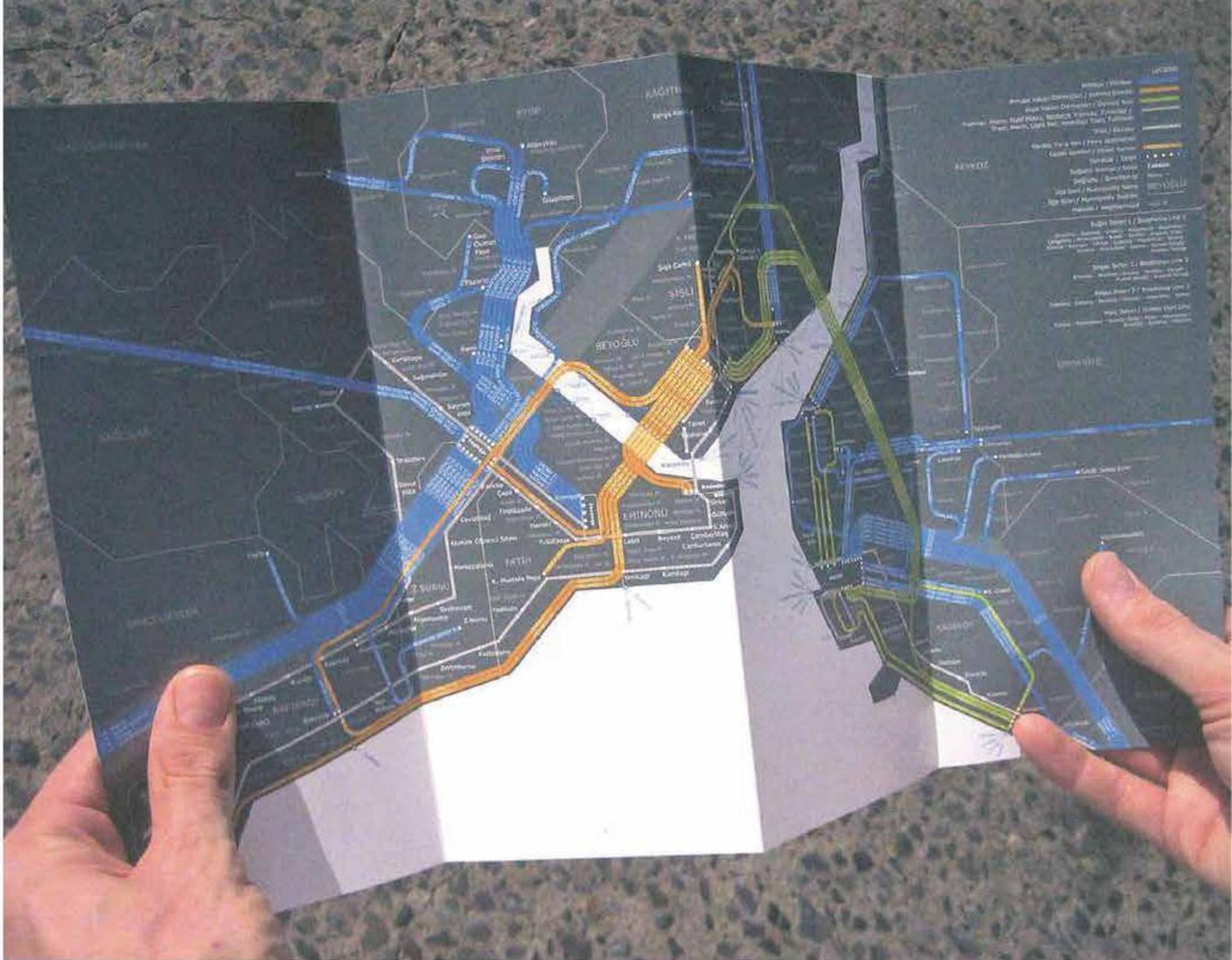
Istanbul, TUR

2012

İstanbul merkezli mimarlık pratiği Superpool projesinde, esin ve hatasız bir Türkiye haritası olmayışının, hükümetin geniş kapsamlı kentsel gelişim hegemonyasını sürdürmesine yardımcı olduğu önermesini ortaya koyuyor. Coğrafi ve istatistikî verilerin ortaklaşa görselleştirmesini yaratan Superpool, kamunun Türkiye'deki değişim sürecine ilişkin farkındalığını artırmaya çalışıyor. Türkiye'nin Tasarım Demografisi ile, stüdyo, 'İstanbul'u Haritalandırmak' gibi eski işlerindeki geniş çaplı konulardan hareketle Türk tasarım topluluğunu ve inşa edilen çevrenin üretimiyle olan ilişkisini odağına alıyor. Araştırmaları, tasarım eğitiminin demografisinden "profesyonel olarak tasarlanmış" alanın toplam yüzey alanına kadar, Türkiye şehirlerinde tasarımcıların dağılımından yabancı mimarlara kadar, hükümetin rolünden koruma kurullarının otoritesine kadar farklı konularda çeşitlilik gösteriyor. Toplu halde bu çalışmalar, geleceğin Türkiye'sinde daha bütünlüklü bir tasarım gücünün oluşması için ortam sağlayabilir.

Istanbul-based architecture practice Superpool operates under the premise that the absence of accurate maps of Turkey in the public domain helps the government maintain its hegemony of sweeping urban development. By creating collaborative visualizations of geographic and statistical data, Superpool seeks to expand the public's knowledge of Turkey's process of change. With Design Demographics in Turkey, the studio progresses from broad themes in their previous work, such as Mapping Istanbul, to a precise focus on the Turkish design community and its involvement in the production of the built environment. Their research ranges from the demographics of design education to the total surface area of "professionally designed" space, from the presence of foreign architects to the distribution of designers in the cities of Turkey, and from the roles of government to the authority of preservation boards. Collectively, these studies may be the groundwork for a more cohesive design impetus in Turkey's future.





g Mall, die normalerweise eine in geschlossene kommerzielle Box einen aktiven urbanen Raum zu öffnen.

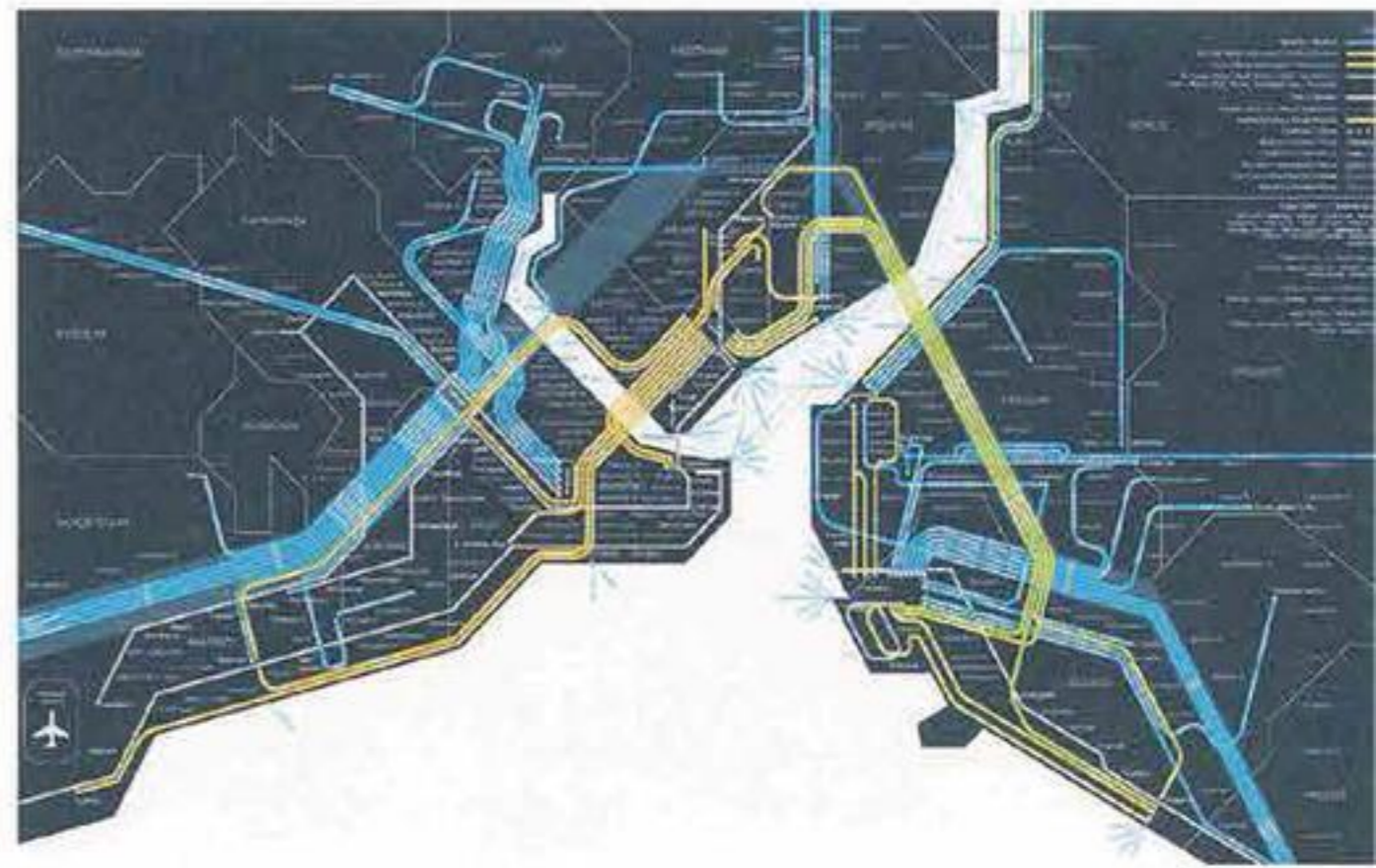
wurden als eines von fünf Büros Teilnahme am Urban Age Workshop ausgewählt. In dem dabei entstandenen Projekt befassen Sie sich mit städtischen Freiräumen. Welchen Ansatz und welches Anliegen haben dabei verfolgt?

Charakteristisch für osmanische und byzantinische Städte ist eine komplexe Folge nachbarschaftlicher, religiöser und wirtschaftlicher Räume, die verschiedene Grade an Öffentlichkeit schaffen. Ein lebhaftes Treiben auf den Straßen bestimmt den Charakter der Stadt, in der sich häusliche, kommerzielle und Freizeitaktivitäten in einer natürlichen Art und Weise in den Außenraum hinaus ausdehnen. Entfernt man sich weiter von den aktiven kommerziellen Zentren, zeigen die Straßen einen immer ruhigeren Charakter.

Als sich die Stadt immer mehr verdichtete, wurden allerdings kaum zusätzliche öffentliche Räume vorgesehen. Freiräume sind heute vor allem durch den Fahrzeugverkehr geprägt. Um Istanbul's öffentliche Räume aufzuwerten, glauben wir, dass es wichtig ist, bei den Freiräumen im Wohnumfeld zu beginnen. Das Einführen einer Verkehrshierarchie und einer Infrastruktur für den ruhenden Verkehr kann neue Freiraumkonzepte ermöglichen. Wenn parkende Fahrzeuge von den Straßen verschwinden, wird fast 50 Prozent der Stadtfläche als Raum für neue Nutzungen frei. Dieser Ansatz lässt sich durch eine Hybridisierung von Parkstrukturen und kommerziellen Nutzungen realisieren.

Das Gespräch führten
Pelin Tan und Şevin Yıldız.

Aus dem Englischen von
Monika Demirel.



Ganz oben: Das Transportsystem aus Dolmuş und Minibus ermöglicht eine flexible Fortbewegung in Istanbul. Die Fahrzeuge zirkulieren auf vordefinierten Routen, an denen Passagiere an jedem beliebigen Punkt zu- bzw. aussteigen können. Es gab bisher keinen Übersichtsplan dieses komplexen Liniennetzes. Superpool hat das scheinbar unverständliche Netz dokumentiert und visualisiert, um eine Basis für zukünftige Weiterentwicklungen und Verbesserungen zu schaffen.

Oben: Die erarbeitete „Dolmuş- und Minibus-Karte“ stellt fünf zentrale Knotenpunkte und die Routen dar, die von diesen Knotenpunkten aus durch viele unterschiedliche Viertel und Wohngegenden der Stadt führen.

Links: Das Transportsystem wird gemeinschaftlich betrieben, die einzelnen Fahrzeuge und Linien sind jedoch privatisiert. Jeder Fahrer kann eine Lizenz für eine spezifische Route und einen Minibus erwerben.



Open-Source Urbanism

by Saskia Sassen

Where change is perceptible, rapid change makes change itself even more visible. Velocity becomes a concrete condition, not just a measure of speed. Rapid change in cities has highly legible moments—the material reality of buildings, transport systems, re-placements of modest shops with luxury shops and of middle classes with the rich professional class, a bike path where there was none—and they can be both good and not so good. Further, when rapid transformation happens simultaneously in several cities with at least some comparable conditions, it also makes visible how diverse the spatial outcomes can be even when the underlying dynamics might be quite similar.

All of this brings to the fore the differing degrees of openness of cities. I prefer thinking of this as the incompleteness of cities, which means that they can constantly be remade, for better or for worse. It is this incompleteness that has allowed some of the world's great old cities to outlast kingdoms, empires, nation-states and powerful firms.

Let me take the imagery of incompleteness further. Powerful actors can remake cities in their image. But cities talk back. They do not take it sitting. Sometimes it may take decades, and sometimes it is immediate—see for instance the thousands of Stuttgart residents who staged protests in August 2010 to stop the demolition of part of their old train station and the felling of hundreds of 200-year-old trees in the Schlossgarten to build a new high-speed transit hub. They succeeded. Yes, it is only part of the station and none of this is going to turn back the powerful forces of gentrification there. But it is a way in which the city can talk back.

We can think of the multiple ways in which the city talks back as a type of open-source urbanism: the city as partly made through a myriad of interventions and little changes

from the ground up. Each of these multiple small interventions may not look like much, but together they give added meaning to the notion of the incompleteness of cities and that this incompleteness gives cities their long lives, thereby outlasting other more powerful entities.

In sharp contrast, I think that the model of "intelligent cities" as propounded by the telepresence efforts of Cisco Systems misses this opportunity to urbanize the technologies they mobilize and futilely seeks to eliminate incompleteness. The planners of intelligent cities, notably Songdo in South Korea, actually make these technologies invisible and hence put them in command rather than in dialogue with users. One effect is that intelligent cities represent closed systems, and that is a pity. It will cut their lives short. They will become obsolete sooner.

Beyond the imagery of open-source urbanisms, can we strengthen this positive scenario of the city's incompleteness by actually deploying open-source technologies in a variety of urban contexts? Can we urbanize open-source technology?

As a technological practice of innovation, Open Source has not quite been about cities but about the technology. Yet it resonates with what cities have and are at ground level,

Here the appropriate technology is more akin to developing an urban Wikileaks—vertical institutions that begin to leak and enable citizens to work with some of what is useful in those leaks in the ways they see fit.

where its users are. The park is made not only with the hardware of trees and ponds, but also with the software of people's practices. How can we forget the turnaround of New York's Riverside Park from being a no-go zone to being a park for all those who wanted to use it in part because dog owners started to walk their dogs in large numbers. Having a dog was itself a function of feeling insecure in a city of high murder rates and much mugging. But the city allowed people to talk back: get a dog, walk your dog, go in groups and you recover the territory of the park. The proliferation of farmers' markets was also not a top-down decision. It resulted from a mix of conditions, primarily the desire of city residents to have access to fresh produce. Here we see that a thousand individual decisions created a possibility for viable farmers markets.

Sentient City Survival Kit

by Mark Shepard

As computing leaves the desktop and spills out onto the sidewalks, streets and public spaces of the city, information processing becomes embedded in and distributed throughout the material fabric of everyday urban space. Ubiquitous computing evangelists herald a coming age of urban information systems capable of sensing and responding to the events and activities transpiring around them. Imbued with the capacity to remember, correlate and anticipate, this "sentient" city is envisioned as being capable of reflexively monitoring our behavior within it and becoming an active agent in the organization of our daily lives.

2

The Sentient City Survival Kit is a design research project that probes the social, cultural and political implications of ubiquitous computing for urban environments.

This kit is variably deployed in the face of the variable expressions that the sentient city presents us. Few may quibble about "smart" traffic light control systems that more efficiently manage the ebbs and flows of trucks, cars and buses on our city streets. Some may be irritated when discount coupons for their favorite espresso drink are beamed to their mobile phone as they pass by Starbucks. Many are likely to protest when they are denied passage through a subway turnstile because the system "senses" that their purchasing habits, mobility patterns and current galvanic skin response (GSR) reading happens to match the profile of a terrorist.

The project investigates the darker side of this urban imaginary. Conceived as an archaeology of the near future, it also posits a set of playful and ironic techno-social artifacts that explore the implications for privacy, autonomy, trust and serendipity of this increasingly observant, ever-more efficient and over-coded city. Less of an attempt to predict future trends in mobile media, pervasive computing or embedded information systems, the project focuses more on prototyping concrete artifacts in the present in order to facilitate a discussion around just what kind of future we might, and might not, want.



NAVIGATION ROUTE BASED ON MINIMUM TRAVEL DISTANCE

ALTERNATE ROUTE BASED ON STREETS NOT YET WALKED (GREEN)

ALTERNATE ROUTE BASED ON STREETS NOT YET WALKED (GREEN) AND UNPRICED (RED)

GPS Serendipitor

In the near future, finding our way from point A to point B will not be the problem. Maintaining consciousness of what happens along the way might be more difficult. The GPS Serendipitor is an alternative GPS navigation software application for mobile phones that determines a route to a destination that the user has not previously taken, designed to facilitate finding something by looking for something else.

There are many diverse initiatives that produce these kinds of "third space." With a very different aim, yet part of the same structural possibility, is the "Take Back the Night" movement initiated by women fighting to make streets safe from rape and sexual assault. As is that of women in Guatemala City who initiated a movement to take back the city, to reduce

TXT 013

TUR say 359

Açık Kaynak Kodlu Şehircilik / Open-Source Urbanism

Saskia Sassen

The New City Reader

14/01/2011

nals on
individu
work by
I fin
urbaniz
Wave."
people
they we
risks of
their ap
How

Source and its cognates affect these sorts of events whereby hundreds of people react to a condition in a similar way to produce perceptible civic outcomes: buying dogs and recovering the park, or wanting fresh produce and creating farmers' markets. And how can this open sourcing be used to better predict and avoid negative outcomes?

How can we urbanize the actual technology? In many ways, cities tend to urbanize technologies semi-autonomously, since it is still not quite feasible to simply plop down a new technology in urban space. It requires modifications, mediations. Major advances in building and other technologies have left a massive imprint on urban space. This is perhaps most visible in the sharp increases in density and networked systems that the new technologies have made possible.

But a closer look suggests that these modifications have to do with overcoming rigidities and risks, especially risks catalogued by insurance companies. This mode is then only vaguely one of urbanizing the technology.

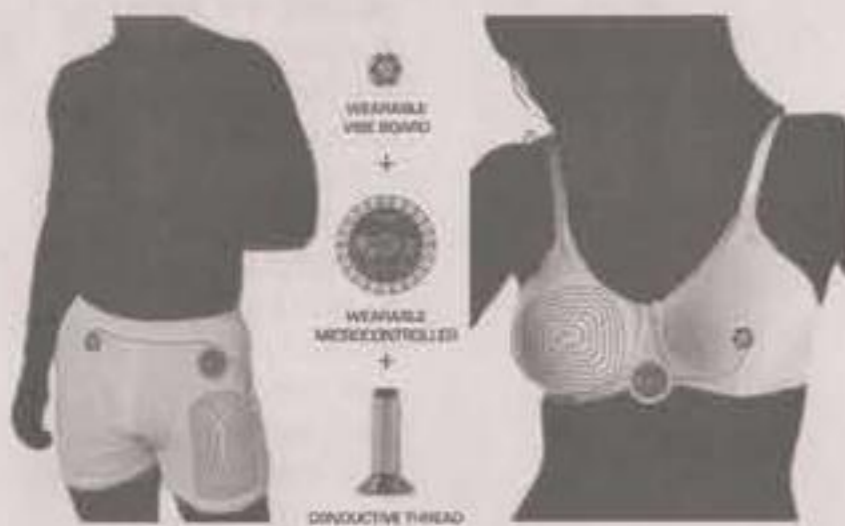
Technologists, urbanists and artists are beginning to "urbanize" technology (see the Network Architecture Lab at Columbia, the Sensible City Lab at MIT and much of the work gathered at the "Design and the Elastic Mind" exhibit at Museum of Modern Art). When this happens, the city becomes a heuristic space: it talks to the average resident or passer-by. It can make the most advanced applied technologies that can be used in cities visible. The city also makes visible the diversity of spatial forms through which these technological applications work, becoming legible even to the passer-by. I have long thought that all the major infrastructures, from sewage to elec-

tricity and broadband, should be covered by transparent walls and floors, so if you are waiting for the bus, you can actually see how the city all works and begin to get engaged. Today, when walls are pregnant with software capabilities, why not make this transparent? All our computerized systems should become transparent. It creates its own public shared domain.

Yet Open Source is different from those technologies and technological applications. I see in Open Source a DNA that resonates strongly with how people make the city theirs or urbanize what might be an individual initiative. And yet, it stays so far away from the city. I think that it will require making. We need to push this urbanizing of technologies to strengthen horizontal practices and initiatives.

Leading urban civic institutions tend to verticalize this work of making the urban. But they do matter. Here the appropriate technology is more akin to developing an urban Wikileaks—vertical institutions that begin to leak and thereby enable citizens to work with at least some of what is useful in those leaks in the ways they see fit. This is akin to horizontalizing what is now vertical, imposed by top-down authority.

There is much work to be done. Recovering the incompleteness of cities means recovering a space where the work of open-sourcing the urban can thrive. Developing an urban Wikileaks would take cities in a very different direction from the intelligent city model—and for the better.



RFID under(a)ware

In the near-future sentient shopping center, item-level tagging and discrete data-sniffing are both common retail culture and popular criminal activities. This popular product line consists of his and hers underwear designed to sense hidden Radio Frequency Identification (RFID) tag readers and alert the wearer to their presence, rendering pervasive electronic scanning a pleasurable experience by activating small vibrators sewn into bras and boxer shorts in strategic locations.



Ad-hoc Dark (Roast) Travel Mug

In an environment where all network traffic is monitored via "smart" filters, where access privileges are dynamically granted and denied on the fly based on one's credit card transaction history and where bandwidth is a function of market capitalization, standard commuter gear will include this travel mug designed for creating ad-hoc "dark" communication networks. Caffeinated commuters share short messages tapped out in Morse code on the side of the mug and picked up by a capacitance sensor.



CCD-me-not Umbrella

When human vision is no longer the only game in town, don't leave home without this umbrella studded with infrared LEDs. Visible only to CCD surveillance cameras, this LED array baffles object-detection algorithms used in computer vision surveillance systems. Use in pairs with a friend to train these systems to recognize nonhuman shapes and patterns more common to dreams and hallucinations than the average city street.



A Newspaper Of
Public Space
City



047

Ravintolapäivä

restaurantday.org

Helsinki, FIN

2011—

Helsinki'de bürokrasik zorluklara tepki olarak ortaya çıkan Ravintolapäivä (Restoran Günü), Mayıs 2011'de ilk defa herkesin akıllı telefon üzerinden ulaşılabilen bir haritada geçici bir restorani kayıt ettiği, neredeyse viral bir kampanya olarak düzenlendi. Bu girişimin iki amacı vardı: Vatandaşlar arasında etkileşimi teşvik etmek ve Finlandiya'da restoran açma zorluklarından kaçınmak. Başlangıcından bu yana, Ravintolapäivä, katlanarak 11 ülkede yaklaşık 800 restorana büyüdü. Yiyecekleri paylaşmanın ötesinde, en ilginç tarafı özel alanın sert zarının ihlal edilmesidir: Şefler sepetlerle atıştırmalıkları aşağı indirir, pencerelerden kahve servisi yaparlar ve hiç tanımadıkları kişileri arka bahçelerine üç çeşit yemek yemeğe davet ederler. Ayrıca, paylaşılan yemekler daha geniş ve kalıcı müdahalelerin tartışılmasına ev sahipliği yapmaktadır.

Ravintolapäivä filmi, Grégoire Basdevant tarafından çekilmiştir.

How to set up a popup restaurant

1



Start with the planning

Coffee and cakes at the docks, treats from the trunk of a van, a six-course dinner in your living room – what does your own ideal restaurant look and taste like? The more fun the concept, the more happy customers it will attract. Quirkiness is not, however, the main aim – just try to think of a restaurant that you personally would love.

Location is key. In the summertime, favorite spots have included parks, courtyards and street corners. In the winter, Restaurant Day lovers have gathered in homes, offices and other indoor spaces.

2



Reach your customers

When you have picked a place and planned the menu, sign up your restaurant for our listings. Come up with a snappy name that sums up your concept, decide on opening hours, and fill in other details (you can also edit these later). Your own social media channels (e.g. a Facebook event) will help spread the word further.

Please note that all restaurants with a clearly commercial, political or religious aim, or restaurants linked to existing commercial brands, or advertising a commercial space or a business, will be removed from the service.

3



Be prepared for action

Ask your friends to help out, you will most likely need a hand. Running a restaurant is ~~hard work~~ for a day). Working with a team is more efficient, and also more fun.

Born from frustration with the bureaucratic difficulties of starting a restaurant in Helsinki, Ravintolapäivä ("Restaurant Day") is a twice-yearly spontaneous food carnival of sorts allowing anyone to open a restaurant for a day. In May 2011, the first Ravintolapäivä was organized as a viral campaign in which individuals could register temporary restaurants on a map accessible on a smartphone. The most interesting aspect is how the strict envelope of private space is transgressed: "chefs" lower snacks to customers on the street in baskets, serve coffee through windows, and invite strangers into their backyards for three-course meals. Since Ravintolapäivä is not organised by the municipality, it operates semi-legally, outside the normative framework that usually regulates the sale of food.

The Ravintolapäivä film was made by Grégoire Basdevant.

in time for preparing your food, have sufficient cold or hot storage needed, and plan in advance for possible surprises. Are you able to get for enough time? Try to be realistic with the amount of people you e. It is also good to have a weather plan.

Experience

is based on spontaneity and volunteering. If you have questions ng a restaurant, we suggest you strike up a conversation on the [Facebook page](#), which is followed by other restaurant keepers. nd up to date information, and we encourage everyone to share their

t this website serves solely to gather and share information on listed a restaurant keeper, you are personally responsible for all actions ng your one-day restaurant.

List Your Restaurant



For one thing, there was barely any organisation there. **Ravintolapäivä is essentially a set of instructions, and you can hardly arrest a set of instructions.** Coordinated by Facebook and Twitter, and disappearing as fast as they appeared, the restaurants were also essentially untouchable. It's not as if the

Sokak yiyeceklerinin önemi tam da bu denli yüksek görünürlüğü, gündelik hayatta ulaşılabilirliği ve kültürel değişimin taşıyıcısı olmalarından gelir. Ayrıca kenti sokak yiyecekleri aracılığıyla anlayabilirsek, sokak yiyeceklerinden yalnızca gelişigüzel ilham parıltıları olarak keyif almak yerine stratejik sonuçlara olan etkilerini değiştirmek için dikkatle de bakabiliriz. Çünkü 'Ravintolapäivä' (Restoran Günü)'yle ilgili tek sorun, Ravintolapäivä'dan Sonraki

Gün'dür. Eskiden gurme kahve dükkanı olan yerde, artık hiçbir şey yok. Eskiden birinci katın penceresinden domuz pastırmalı yumurtalı pide indirilen yerde, artık hiçbir şey yok. Eskiden İtalyan sosis tezgahının durduğu yerde, artık hiçbir şey yok. İşte burada araya girmenin sınırlarını görüyoruz; bir sistemi değiştirmek çok kısa süreli ve geçicidir. Ravintolapäivä'nin ardındaki esas hayal kırıklığı—kolaylıkla bir café açmamak—Ravintolapäivä

tarafından değinilmemiştir. Kültürel Değişim, Ravintolapäivä'nin bir sonucu olarak gerçekleşecektir, ama yavaş yavaş, kin duyarak, tuhaf bir şekilde ve karanlık maddeye hitap etmeden, daha geniş stratejik veya bütüncül bir değer geliştirme fırsatına çok az sahip olarak olacaktır bu. Ancak, bu mükemmel bir örnek oldu ve deneysel bir örneğe sahip olmak insanın elde edebileceği en kuvvetli kaldıraçtır.

of
into the back
urbanism, an
is and driven
ise of a
ie strategic
pation in RP
—they are
oreign-born
!0% non-

Finnish. So these incursions are 'lead users', indicating what Helsinki needs to be in the near future.

Street food is interesting precisely because it has this highly visible, quotidian accessibility, and is a carrier for cultural change.

Yet if we can understand the city through street food, we might also look to carefully shape its impact to strategic ends, rather than simply enjoy its haphazard flashes of inspiration. Because the only problem with 'Restaurant Day' is 'The Day After Restaurant Day'. Where there was a gourmet coffee shop, nothing. Where a bacon and egg muffin was lowered from a first floor window, nothing. Where an Italian sausage stall stood, nothing. There we see the limits of the intervention; it is too transient and variable to change a system.

The original frustration behind Ravintolapäivä - the inability to easily set up a café - has not been addressed by Ravintolapäivä. Cultural change will occur as a result of Ravintolapäivä, but slowly, grudgingly, awkwardly, and without addressing the dark matter, with little opportunity to develop wider strategic or holistic value. However, it has set a brilliant example, and an experiential example is the most powerful lever one could have.

We are interested in framing the right questions, and then shaping the new set of instructions for the city, its new operating system. How can we have more things like the Camionette in more places, and how can every day be a Restaurant Day? And more strategically, how can we use such street food incursions to describe a more resilient and enjoyable Helsinki, with a more active street life, strong service culture and start-up scene, and a diverse set of cultures at play? How might we use an event or the hint of a new service, in order to reshape the "dark matter" of urban governance?

Journal
Music
Postopolis
media R
Sketchbo
Sustainat
Typograp

A R C H
Septemb
August 2
June 201
May 201
April 201
March 20
February
January
Decemb
Novemb

A D V E

Hotel

Hotel m
Contact
[hospitali](#)

Beau

Chinese
Join Us
[www.Chi](#)

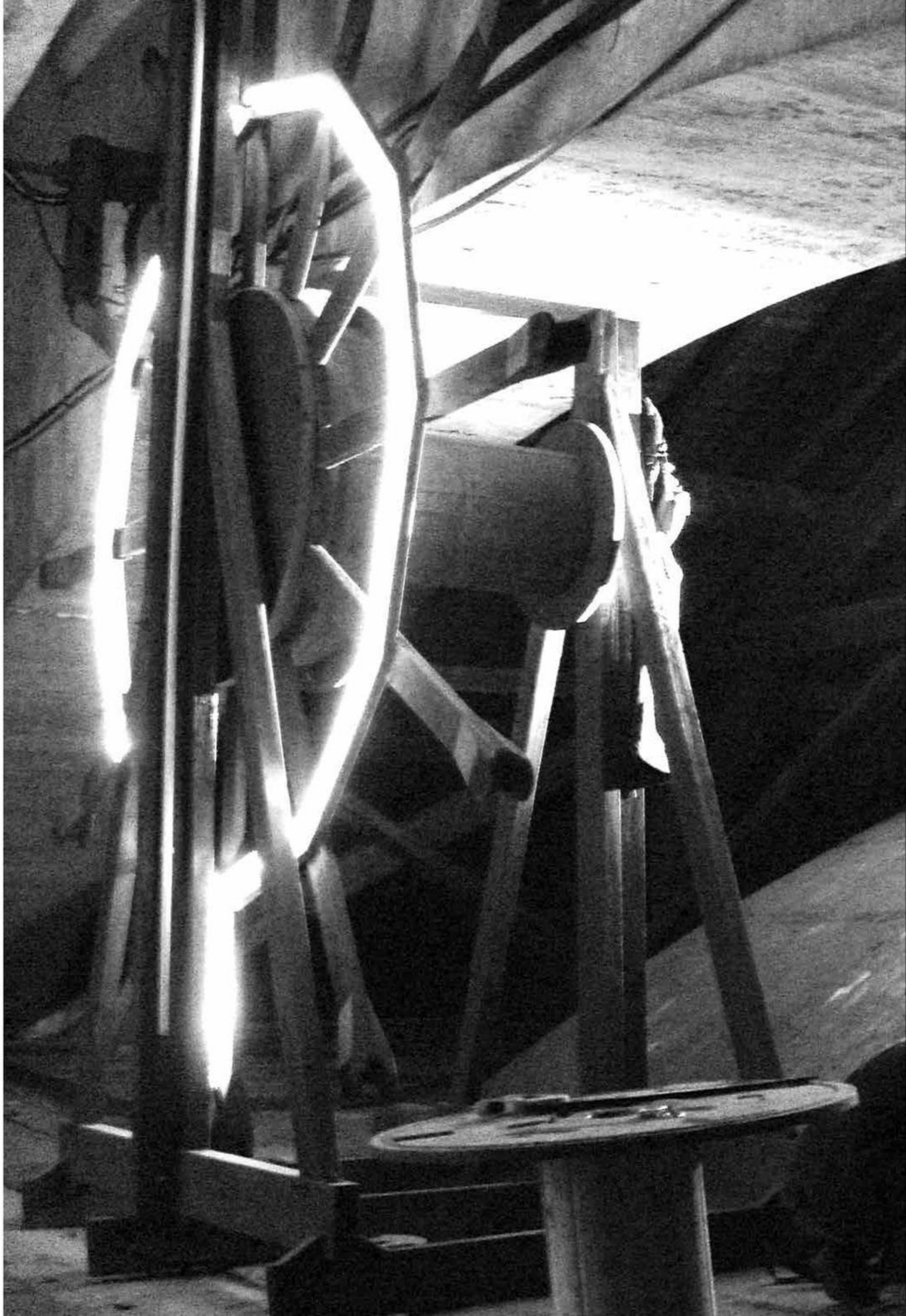
Music

Get Mex
for seric
[www.me](#)

R E C E

[www.f](#)





Panthéon: Mode d'emploi

Les UX

Paris, FRA

1981—

2006'da bir sabah şehir sakinleri ve Fransız yetkililer, Paris'teki Pantheon'da bulunan 19. Yüzyıldan kalma saat çalmaya başladığında şaşkına döndüler. Saatin sesi 1960'lardan beri duyulmamıştı. UX (Urban eXperiment'in kısaltması) adında, hacker ve sanatçılardan oluşan çok gizli bir kolektif, saat üstünde gizli bir tamirat yürütmüştü. Grup, Paris'in yeraltı tünel şebekesini avcunun içi gibi biliyor ve şehirdeki herhangi bir hükümet binasına girebileceğini iddia ediyor. Aslen 1981'de bir avuç genç tarafından kurulan UX'in şu anda Paris caddelerini altında sessizce çalışan, başka birçok şeyin yanında bir yeraltı sineması ve sanat sergisi yaratan, şehrin yüzlerce yıl yaşındaki altyapısını yavaş yavaş restore eden yüzün üzerinde üyesi var. Diğer avant garde sanatçı gruplarının aksine UX'in izleyicileri genellikle kendilerinden ibaret—tabi ki Pantheon'un saatinin sesi duyulana kadar. Panthéon: Mode d'emploi enstalasyonunun küratörlüğünü Grégoire Basdevant, UX ile birlikte yürüttü.

One morning in 2006, Paris's Panthéon director was mystified when he was given the key of the monument's 19th century clock, as it had not been ticking since the 1960s. A super-secretive collective of hackers and artists called UX (short for Urban eXperiment) had conducted clandestine repairs to the clock. Founded in 1981 by a group of teenagers, UX now has over a hundred members, quietly working in the deserted public spaces of Paris, constantly seeking new forms of experiments. The group has mastered Paris's underground network of tunnels and other residual voids left in the city. They used the capital's monument for artistic performances, have created a subterranean cinema and an underground art exhibition, and are slowly restoring some of the city's centuries-old unseen infrastructure. The film Panthéon: Mode d'Emploi and other documentation presented here were produced by the group itself and have never been shown publicly before. The Panthéon: Mode d'emploi installation is curated by UX together with Grégoire Basdevant.

A MYSTERIOUS
 BAND OF HACKER-
 ARTISTS IS
 PROWLING THE
 NETWORK OF
 TUNNELS BELOW
 PARIS, SECRETLY
 REFURBISHING
 THE CITY'S
 NEGLECTED
 TREASURES.





THIRTY YEARS AGO, IN THE DEAD OF NIGHT, A GROUP OF SIX PARISIAN TEENAGERS PULLED OFF WHAT WOULD PROVE TO BE A FATEFUL THEFT.

They met up at a small café near the Eiffel Tower to review their plans—again—before heading out into the dark. Lifting a grate from the street, they descended a ladder to a tunnel, an unlit concrete passageway carrying a cable off into the void. They followed the cable to its source: the basement of the ministry of telecommunications. Horizontal bars blocked their way, but the skinny teens all managed to wedge themselves through and ascend to the building's ground floor. There they found three key rings in the security office and a logbook indicating that the guards were on their rounds.

But the guards were nowhere to be seen. The six interlopers combed the building for hours, encountering no one, until they found what they were looking for at the bottom of a desk drawer—maps of the ministry's citywide network of tunnels. They took one copy of each map, then returned the keys to the security office. Heaving the ministry's grand front door ajar, they peeked outside; no police, no passersby, no problem. They exited onto the empty Avenue de Ségur and walked home as the sun rose. The mission had been so easy that one of the youths, Natacha, seriously asked herself if she had dreamed it. No, she concluded: "In a dream, it would have been more complicated."

This stealthy undertaking was not an act of robbery or espionage but rather a crucial operation in what would become an association called UX, for "Urban eXperiment." UX is sort of like an artist's collective, but far from being avant-garde—confronting audiences by pushing the boundaries of the new—its only audience is itself. More surprising still, its work is often radically conservative, intemperate in its devotion to the old. Through meticulous infiltration, UX

members have carried out shocking acts of cultural preservation and repair, with an ethos of "restoring those invisible parts of our patrimony that the government has abandoned or doesn't have the means to maintain." The group claims to have conducted 15 such covert restorations, often in centuries-old spaces, all over Paris.

What has made much of this work possible is UX's mastery, established 30 years ago and refined since, of the city's network of underground passageways—hundreds of miles of interconnected telecom, electricity, and water tunnels, sewers, catacombs, subways, and centuries-old quarries. Like computer hackers who crack digital networks and surreptitiously take control of key machines, members of UX

carry out clandestine missions throughout Paris' supposedly secure underground tunnels and rooms. The group routinely uses the tunnels to access restoration sites and stage film festivals, for example, in the disused basements of government buildings.

UX's most sensational caper (to be revealed so far, at least) was completed in 2006. A cadre spent months infiltrating the Pantheon, the grand structure in Paris that houses the remains of France's most cherished citizens. Eight restorers built their own secret workshop in a storeroom, which they wired for electricity and Internet access and outfitted with armchairs, tools, a fridge, and a hot plate. During the course of a year, they painstakingly restored the Pantheon's 19th-century clock, which had not chimed since the 1960s. Those in the neighborhood must have been shocked to hear the clock sound



—
30 yıl önce kurulan UX'in ustalığının bu işin gerçekleşmesinde büyük katkısı var. UX, kentin altyapısındaki geçitler ağını, yüzlerce mile yayılan telecom ağlarını, elektrik ve su tünellerini, kanalizasyonları, yeraltı mezarlığını ve taş ocaklarını yeniledi. Tıpkı dijital ağları kıran ve gizlice ana makinaları kontrol altına alan bilgisayar korsanları gibi; UX üyeleri gizli misyonlarını Paris'in sözde güvenli yeraltı tünellerinde ve odalarında sürdürüyorlar.

JON LACKMAN (jonlackman.com) is a journalist and art historian.

Aux intrus, la patrie... très é

Son nom sonne comme celui d'un mouvement underground allemand, mais il n'en est rien : Untergunther est un mot purement inventé, dénué de sens. Il désigne un groupe clandestin, basé à Paris, qui a pour ambition de « restaurer les parties invisibles du patrimoine ».

De septembre 2005 à septembre 2006, plusieurs membres de cette organisation ont occupé le Panthéon – à l'insu de l'administration – dans le but de réparer son horloge. « C'est une horloge Wagner, qui date de 1850. Elle ne fonctionnait plus depuis 1965 et tout le monde l'ignorait. On l'a remise en état avant qu'il ne soit trop tard », raconte l'un des porte-parole d'Untergunther, Lazar de son nom de code.

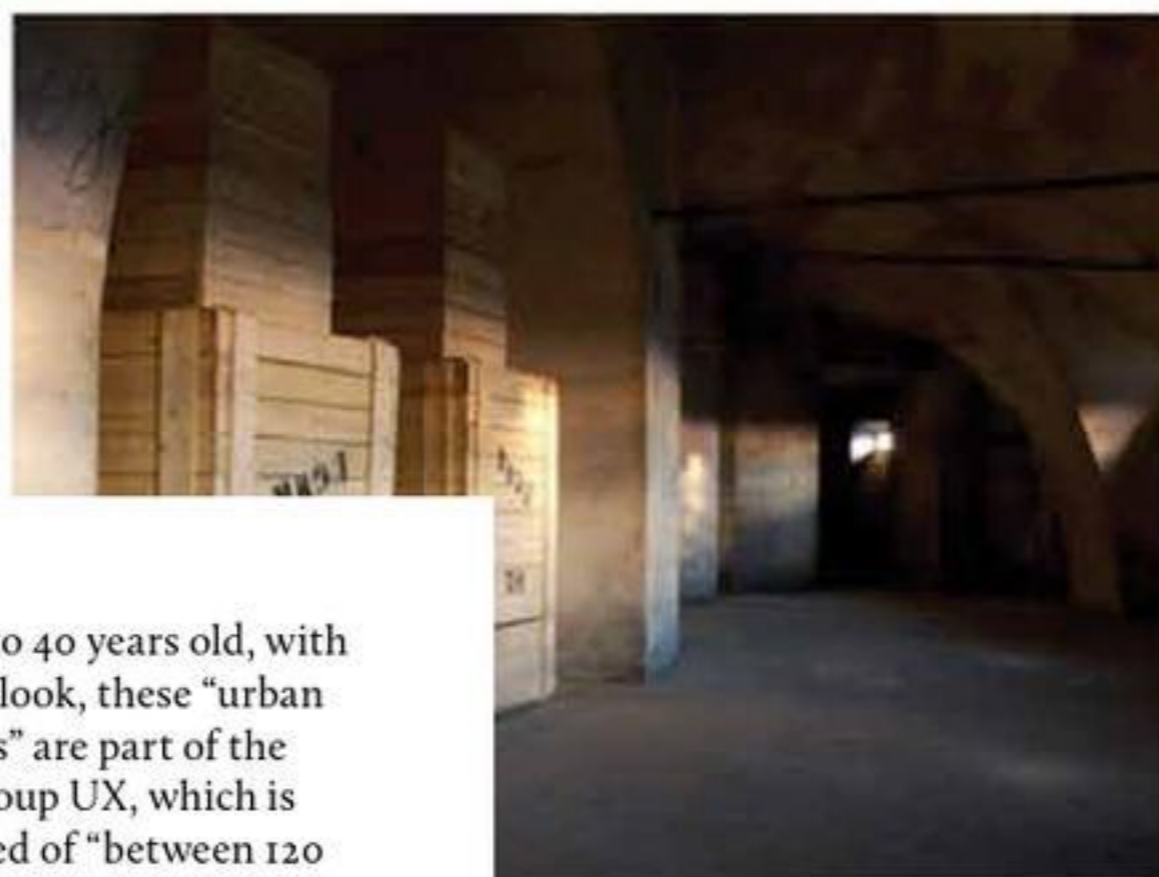
Cette intrusion dans un monument historique hautement symbolique de la capitale a valu à quatre membres de ce groupe de comparaître devant le tribunal correctionnel de Paris, vendredi 23 novembre. Lazar, Peewee, Do et Lanso – deux hommes et deux femmes – ont déroulé leur histoire invraisemblable, mais véridique, sous l'œil réprobateur du président de la 12^e chambre, Eric Meunier.

Agés de 35 à 40 ans, d'apparence BCBG, ces « explorateurs urbains » font partie d'un réseau plus vaste, UX, qui rassemblerait « entre cent vingt et cent cinquante » personnes. Certains membres sont mineurs mais la plupart sont des trentenaires, parfaitement insérés : parmi eux, il y aurait des avocats et même une procureure.

« On n'est pas des squatteurs. Créé dans les années 1980, à l'époque où les soirées dans les carrières étaient à la mode, UX investit des sites inutilisés tout ou partie du temps, comme une station de métro la nuit. Ces lieux sont des "délaiés urbains". On y organise des activités positives et apolitiques : festivals de films, rénovation patrimoniale », a expliqué Lazar au Monde. Ainsi, en 2004, la police avait découvert une sal-



Panthéon: Mode d'emploi



Yaşları otuz beş ve kırk arası değişen ve şık bir görünüşleri olan "şehir kaşifleri" aslında yüz yirmi ila yüz elli kişilik daha geniş bir grup olan UX'in içinde yer alıyorlar. Bazılarını reşit olmasa da, üyelerin çoğu otuzlu yaşlarında avukat ya da savcı gibi tamamen yaşadığımız toplum içindeki bireylerden oluşuyor.

Aged 35 to 40 years old, with a stylish look, these "urban explorers" are part of the wider group UX, which is comprised of "between 120 and 150" people. Certain members are minors, but the most part are in their thirties, completely inserted in society: among them, there are lawyers and even a prosecutor.

descendait jusqu'au sol tel un escalier métallique, du côté de l'Hôtel des Grands Hommes.

Autre option, par un soupirail situé à l'extérieur, on accède à des égouts qui mènent à la tombe de... Jean Jaurès – certains experts du ministère de la culture ont effectué le trajet souterrain. Tout cela est connu de quelques initiés. Ainsi, des élèves du lycée Henri-IV ont fait des virées nocturnes au Panthéon.

ne : fauteuils en bois escamotables en caisses, table à manger, nappe à carreaux, plaque électrique, etc. Ils y ont passé leurs soirées et leur temps libre, après le travail. Ils y ont même reçu du courrier...

L'atelier de restauration, baptisé UGWK, a été piloté par Jean-Baptiste Viot, un horloger anciennement employé par la prestigieuse maison Bré-

ration se sont érie circulaire côté rue Souffront les meur-dime sur la vil-ériel

pièces manquantes et remis en marche le mécanisme, pour un coût de « 4 000 euros en matériel ».

Septembre 2006 : leur ouvrage achevé, les membres d'Untergunther ont fait leur coming out. Ils sont allés trouver l'administrateur du Panthéon, qui était alors Bernard Jeannot. En apprenant l'histoire, celui-ci est tombé des nues. Passé l'effet de surprise, il a bien fallu réagir. Mais comment ?

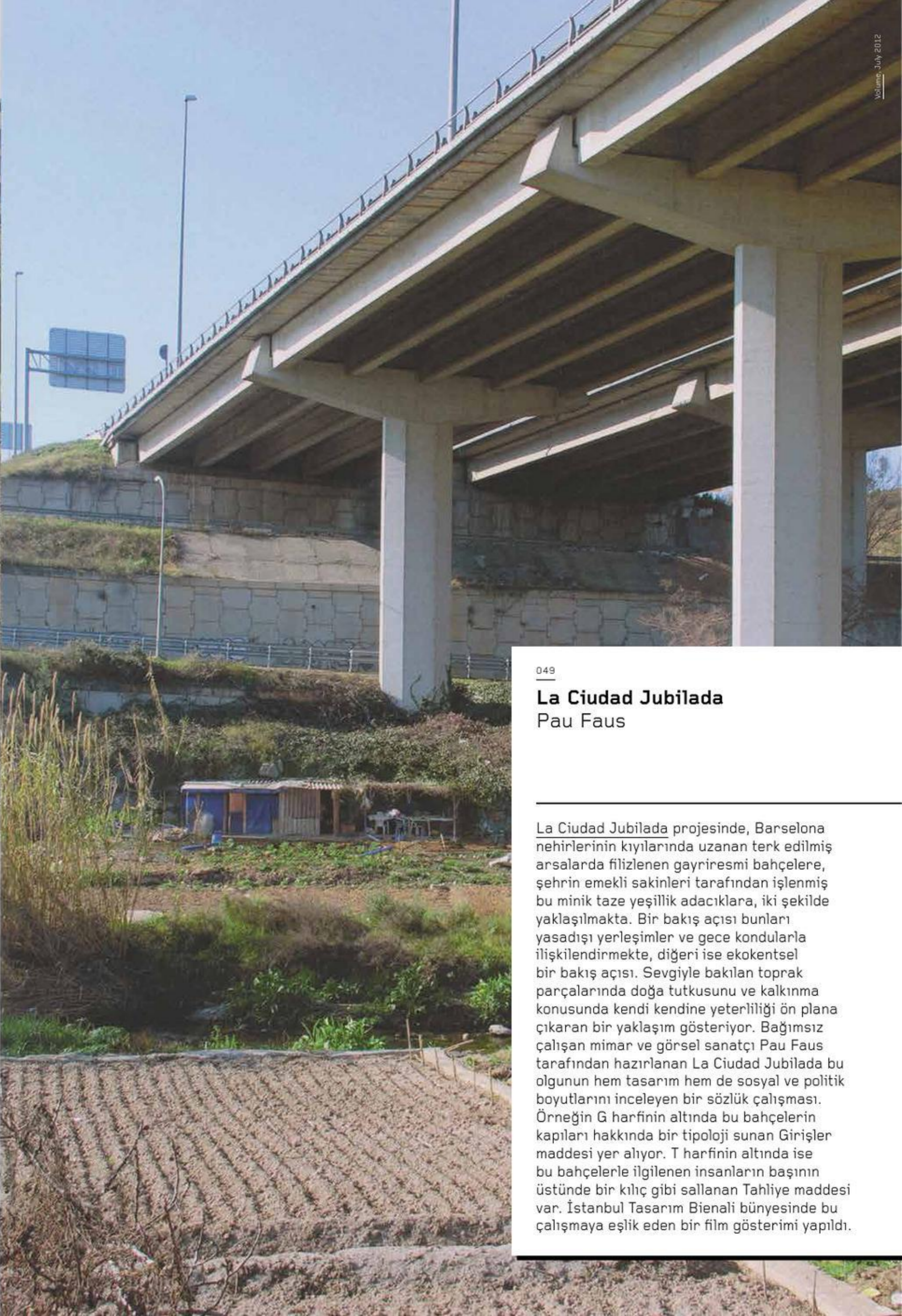
Le Centre des monuments nationaux (CMN), qui gère le Panthéon, n'est pas avide de communication. L'affaire donne l'impression que l'on peut entrer dans des lieux presti-

aller et venir à tés ? L'histoire ment, s'inquiète des idées à de moins louable culturels. Acc sagers clandes pu faire une cl

Tout compt poursuivre l 2006 à mai 2 ments nationa tes contre le g fois, le parquet ce, la loi ne pré tion illégale da Il y a comme u

En attendi

Cela pourrait donner des idées à des individus ayant des buts moins louables que l'entretien des biens culturels



049

La Ciudad Jubilada Pau Faus

La Ciudad Jubilada projesinde, Barcelona nehirlerinin kıyılarında uzanan terk edilmiş arsalarda filizlenen gayriresmi bahçelere, şehrin emekli sakinleri tarafından işlenmiş bu minik taze yeşillik adacıklarına, iki şekilde yaklaşımaktadır. Bir bakış açısı bunları yasadışı yerleşimler ve gece kondularla ilişkilendirmekte, diğeri ise ekokentsel bir bakış açısı. Sevgiyle bakılan toprak parçalarında doğa tutkusunu ve kalkınma konusunda kendi kendine yeterliliği ön plana çıkaran bir yaklaşım gösteriyor. Bağımsız çalışan mimar ve görsel sanatçı Pau Faus tarafından hazırlanan La Ciudad Jubilada bu olgunun hem tasarım hem de sosyal ve politik boyutlarını inceleyen bir sözlük çalışması. Örneğin G harfinin altında bu bahçelerin kapıları hakkında bir tipoloji sunan Girişler maddesi yer alıyor. T harfinin altında ise bu bahçelerle ilgilenen insanların başının üstünde bir kılıç gibi sallanan Tahliye maddesi var. İstanbul Tasarım Bienali bünyesinde bu çalışmaya eşlik eden bir film gösterimi yapıldı.

The Retired City

To occupy empty plots of land to cultivate gardens will probably change from being viewed as a threat to urban legislation, to being viewed as a harmless reaction to the current socio-economic deficit. Many official interpretations will adapt to the current context and its arguments will be cleverly molded and justified, but nevertheless, autonomy will rise again as a survival tactic.

It will be interesting to see how city planners react



Ekim bahçesi haline getirmek için boş arsaları işgal etmek, muhtemelen kent mevzuatına karşı bir tehdit olarak görülmekten, günümüz sosyo-ekonomik bozukluklarına karşı zararsız bir tepki olmaya dönüşecek.

[...] özerklik yine hayatta kalma taktiği olarak ortaya çıkacak.

an autonomous practices. Three usual reactions. The obedience and to pursue these practices, not to claim their success. And the third one is to look somewhere else by looking somewhere else. At least in Spain –none of them to include the option of autonomy of these processes. City planners would accept that the city running must stay as it is. This seems to be unlikely. Negotiation or dialog are the only

possibilities. But when the interlocutor doesn't want to hear it, and strongly represses any alternatives, autonomy seems to be the most common option.

For more information about the Retired City and Pau Faus' work, please refer to www.laciudadjubilada.net & www.paufaus.net

Barcelona, ESP

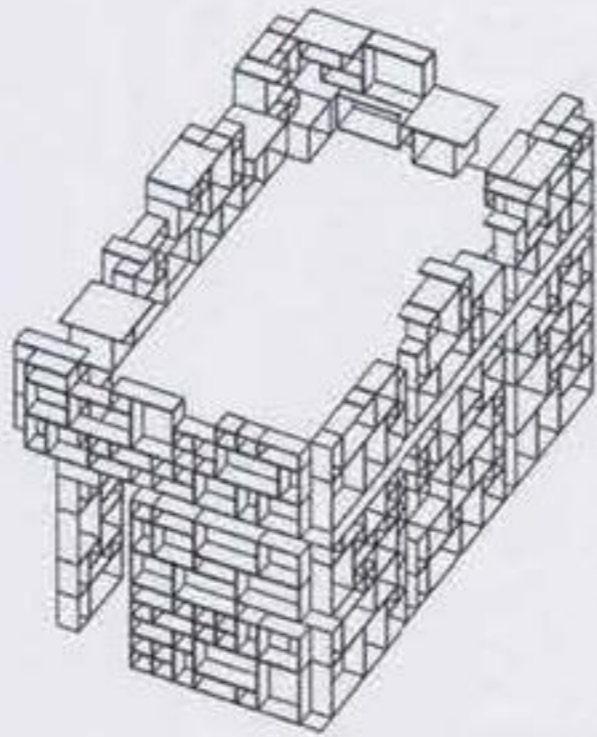
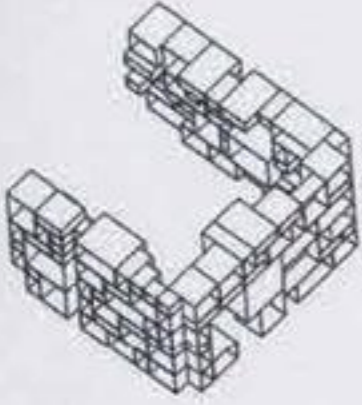
2008

The informal gardens that have sprung up along the abandoned banks of Barcelona's rivers, little patches of verdant green cultivated by the city's retired residents, are seen in two ways. One viewpoint associates them with illegal settlement and shanty towns; the other perspective—an eco-urban one—sees in these lovingly tended plots of land a love of nature and a self-sufficient approach towards development. *La Ciudad Jubilada*, by freelance architect and visual artist Pau Faus, is a dictionary of this phenomenon, exploring its qualities on design terms as well as political ones. Under the letter E, for instance, is Entrances, a typology of the gateways to these gardens, and Eviction, the sword that hangs over the heads of the gardeners. An accompanying film is being screened at the Istanbul Design Biennial.

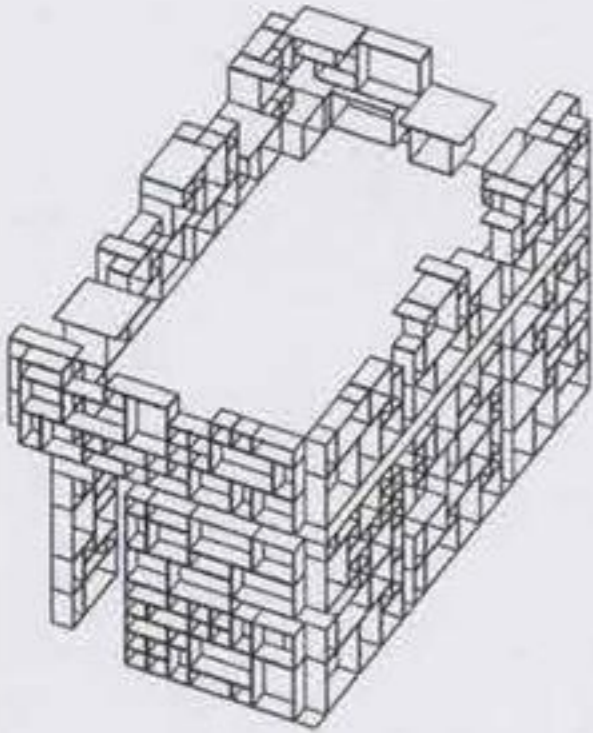
Photos: Eleonora Blanco



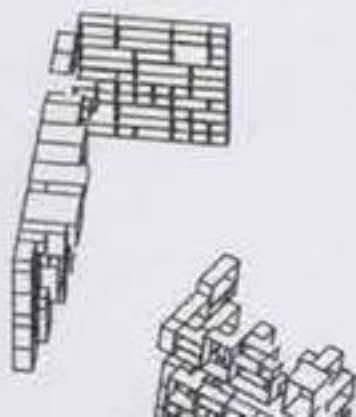
New York



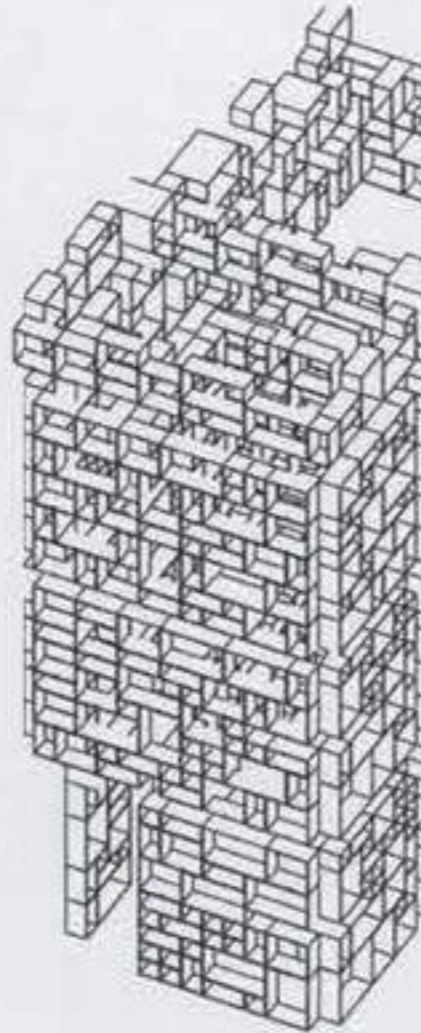
Vienna



Bolzano



Sarai



050

Cybermohalla Hub

Nikolaus Hirsch, Michel Müller,
Cybermohalla Ensemble

Delhi, IND

2007—

Batılı bakış açısı, kalkınmakta olan ülkelerde yoksun durumda olan insanların ihtiyaçlarını genellikle, temiz su ve elektrik gibi, yaşamın mutlak temelleriyle sınırlı olarak görür; ancak bu yaklaşım insanın kendini sanatsal olarak ifade etme arzusunu zengin ülkeler için rezerve edilmiş bir lükse indirger. Aslında, yazı, görseller ve film gibi yaratıcı ürünlere duyulan ihtiyaç, Delhi'nin yoksul bölgelerinden gelen bir grup gencin 2000'de Cybermohalla'yı (kelime "dijital üretim" ile Hintçe'deki "mohalla" kelimelerinin birleştirilmesiyle yaratılmıştır) kurmaları için temel motivasyonu oluşturuyordu. Nikolaus Hirsch ve Michel Müller Cybermohalla'yi fiziksel bir varlık ya da toplantı mekanı, kültürel merkez veya laboratuvar işlevi görecek bir 'merkez' haline getirmek amacıyla bu genç kolektifle işbirliğine girişti. Yapı, çeşitli anlatıları bir hiyerarşi zorlaması olmadan konuk ederek ve halihazırda var olan dengesiz bağamların içine yerleşerek "uyumun ötesine geçmiş angajmanları arzulayan bir dünya'nın ipucunu veriyor."

The Western perspective on the needs of disadvantaged people in developing countries are often limited to the absolute basics of existence, such as clean water and electricity; however, this attitude treats the human desire for artistic self-expression as a luxury reserved for wealthy countries. In fact, the need for creative output, including writing, images, and film, was the motivation for the Delhi-based thinktank Sarai/CSDS to work with a group of teenagers from poor areas of Delhi and eventually found Cybermohalla (a neologism for digital production in relation to the Hindi word for neighborhood) in 2000. Nikolaus Hirsch and Michel Müller collaborated with this young collective to give Cybermohalla a physical presence or "hub" that would function as a meeting place, cultural center, or laboratory. By hosting multiple narratives without an enforced hierarchy, and by inhabiting unstable pre-existing contexts, the structure hints at "a world that desires an engagement beyond coherence."



We would like to suggest transposing Cybermohalla Hub with the city. What if it were Delhi that was reduced to three-by-six meters somewhere in the Cybermohalla matrix, which would eventually cover what is now known as Delhi? It would be a gigantic hub that would produce fiction, conversations, and blogs, and that would have outgrown its material—the city—but somehow would still long for, and depend upon, what is left in the three-by-six meters to fuel thinking and writing. In a practical and architectural sense, what would such a mini-city look like, and how could we ensure that we construct it in a way that does not obstruct the irregularities and vitality that were part of what was once known as Delhi?

—
Kurgular, konuşmalar ve bloglar üretecek dev bir merkez olacak ve kendi malzemesi olan kente sığmayacak—ama nedense hala düşünme ve yazmayı tetikleyen üçe altı metrelik o alandan geriye kalanı arzulayacak ve ona bağlı olacak.

[...] böyle mini bir şehir nasıl gözükür, [...]



In Love We Trash Basurama

2001 yılında Madrid Mimarlık Okulu'nda (ETSAM) doğan Basurama, atık kelimesini mümkün olan her anlamıyla ve atığın yeniden kullanımı üzerine tartışan ve düşünen bir platforma dönüştü. Grubun amacı, çöp üreten tüketim toplumumuz için geçerli tek bir çözüm üretmek değil, toplumun neleri çöpe attığını göstermek ve ele almak amacıyla bir dizi strateji ve müdahale tasarlamaktır. Adhokrasi sergisi sırasında Basurama, kendi atıklarını yeniden kullanmak amacıyla *In Love We Trash* (Şehrin Atığı) adlı atölye çalışmasını yürütmektedir.

visibilidad, alegría y
a la intervención.
a cartelería típica limeña

diferentes artistas y
colectivos participantes.
Entre todos consensuaron la

Istanbul, TUR

2012

Born at the Madrid School of Architecture (ETSAM) in the year 2001, Basurama has evolved into a platform to discuss and reflect upon waste (in all the possible senses of that word) and its reuse. The group's aim is not to find a single solution for our trash-producing consumer society, but rather to devise multiple strategies and interventions to expose and address what we throw away. At the Istanbul Design Biennial, Basurama will reuse the waste generated by the Biennial itself, in an installation called In Love We Trash.



In Love We Trash



Desperdicios Industriales

LOMA BONITO

COBRE	\$	PLOMO	\$
PERFIL	\$	FIERRO	\$
BRONCE	\$	CARTON	\$
BOTE	\$	LAMINA	\$
ALUMINIO	\$	COLCHONES	\$
BATERIAS	\$	TAMBORES	\$
ANTIMONIO	\$	ACERO	\$

*LLAME, NOSOTROS VAMOS, RESPETAMOS PRECIOS EXHIBIDOS EN DEPOSITO
POR PRECIO, ATENCION Y PESO, SOMOS SU MEJOR OPCION ¡COM*



Carritos de pepenadores y ambulantes de México DF y otros estados de México. Fotografías de Basurama y Eloísa Ávila.

İnsansız Hava Aracı Gazeteciliği / Drone Journalism Robokopter

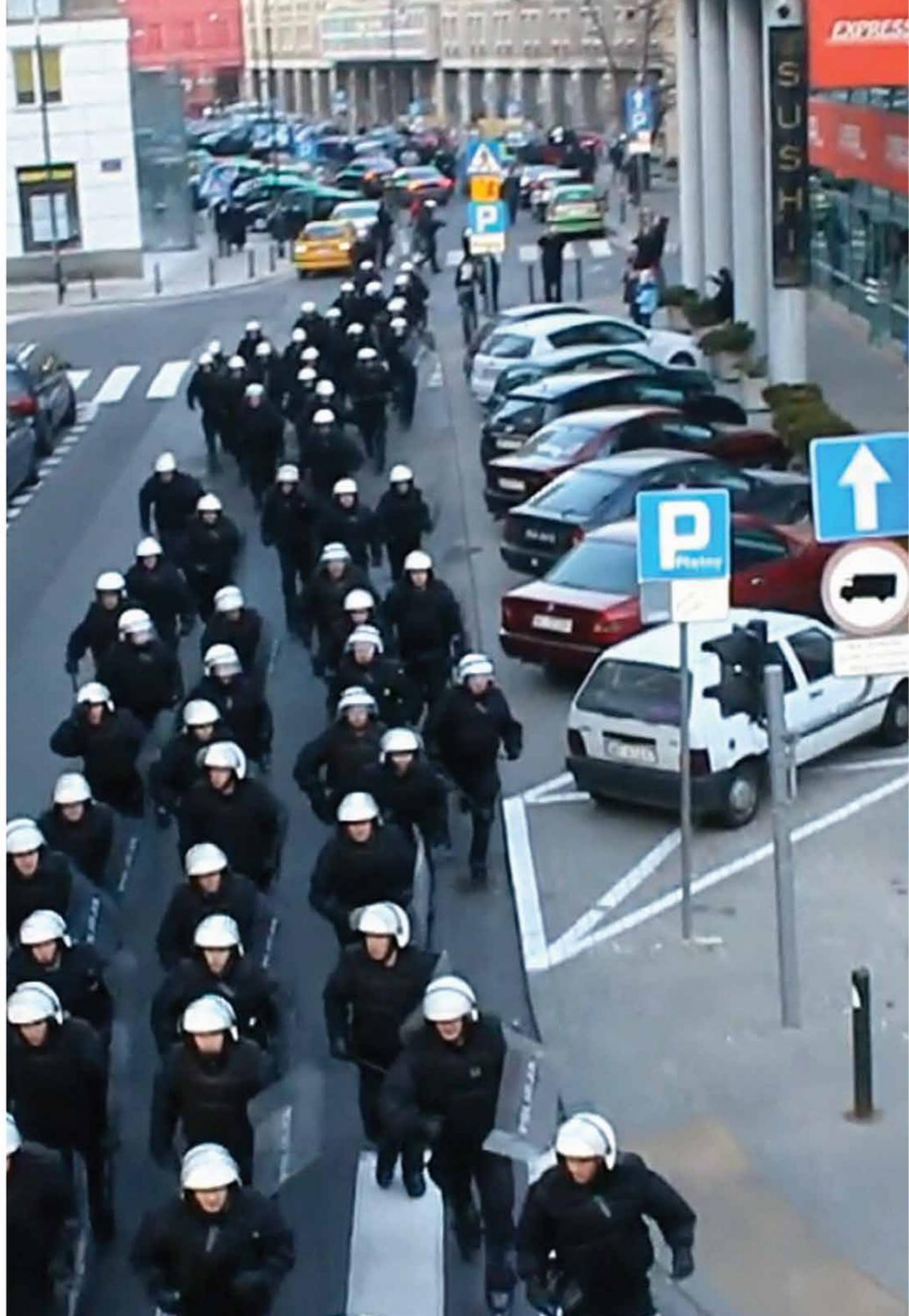
Warsaw, POL

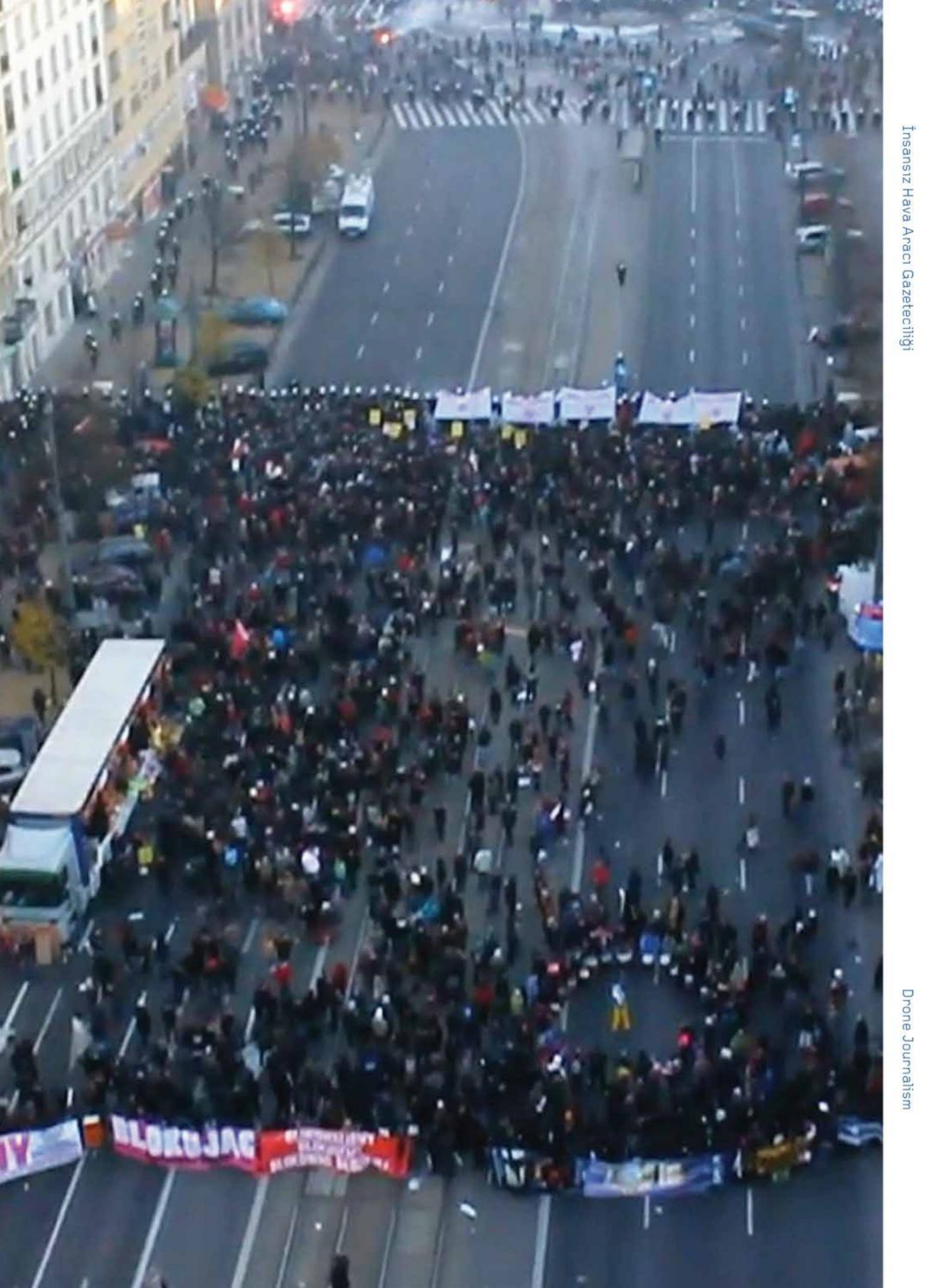
2011

Haritalama ve gözetim araçları tarihsel olarak iktidar yapısı içine dahil edilmiştir. Ancak üretim maliyetlerindeki belirgin azalma ve açık kaynaklı teknolojinin yaygınlaştırılması, askeri kademelemin akıllı araçlarını sivillere ulaşılabilir hale getirdi. Kasım 2011'de, Robokopter adlı bir Polonyalı şirket, havadan insansız hava aracı kamerasını, Polonya polisi ile Polonya'dan, Almanya'dan ve Balkan ülkelerinden gelen aşırı sağcılar arasında çıkan meşum Bağımsızlık Günü isyanları sırasında ilk kez sahneye çıkardı. İnsansız hava aracı, kamerasını kuşbakışı ile göz hizası arasında değiştirerek, şehirdeki kalabalıkların üzerinde gezindi ve sadece çatışmayı değil aynı zamanda polisin taktiklerini ve hareketlerini de kaydetti. İnsansız hava araçları savaşı değiştirdiğinden, birçok insan gazeteciliği de dönüştüreceğine inanıyor: Polis (veya ordu) hatlarının gerisinde tam hareket özgürlüğü sağlıyor ve düşük maliyetle yüksek çözünürlüklü görüntü üretebiliyorlar.

The instruments of mapping and surveillance have historically been the exclusive province of structures of power and authority. Yet a rapid fall in costs and the wide dissemination of open-source technology have placed military-grade tools of surveillance and observation, such as small remote-controlled drones, within the reach of the general public. Many see in drones the future of journalism: they offer total freedom of movement behind police (or army) lines, and are capable of producing high-definition imagery at low cost. In November 2011, a Polish company called Robokopter launched a drone-mounted camera rig during the infamous Independence Day riots between Polish police and right-wing extremists from Poland, Germany, and the Balkan countries. The drone soared over the crowds in the city, shifting cinematically between aerial and eye-level views, documenting not only the clashes themselves but also police tactics and movements.







A Manifesto for Postindustrial Design

By Jamer Hunt

Mass production, as we know it, will soon be extinct. So say goodbye to heavy metals, huge warehouses, and durable goods. And say hello to the bearable lightness of living networks, metabolism, and code.

A new kind of design practice is emerging against the background of our own shifting cultural landscape. Information and code have become the basis for understanding life, and the old, mechanistic models—drawn in part from the Industrial Revolution—have fallen away. Code (genetic and digital) has emerged as the reality common to all things material and immaterial. Code levels difference, uniting things as surface variations that are built upon different, deeper combinations of code. Sacred oppositions such as human and machine, mind and computer, matter and information, real and virtual, and natural and artificial no longer seem so absolute in our dreamworld of transgenic species, prosthetic intelligence, augmented reality, and DNA computers. And what makes code so revolutionary is that it has no essential form. It can be changed at will. Cut, paste, remove, save, find, replace, blend, insert, save as. Life is a file to be manipulated with Photoshop ease and flexibility. And you can always move back in time. Just undo it.

In this primordial ooze of mutating code, the industrial mode of production is just a rotting old carcass, decomposing but still taking up space. Originally, as a professional practice, industrial design was built upon a sturdy foundation of manufacturing cycles, business needs, tooling costs, central distribution networks, planned obsolescence, and seemingly abundant natural and synthetic resources. These conditions, simply put, are no longer relevant. We operate within a technological, economic, and cultural infrastructure that has long moved on from its industrial base. Industrial culture needs to be obsolete not because it is evil, immoral, profligate, toxic, or gluttonous (though it is many of those things), but because it no longer reflects the facts on the ground. It can no longer keep up in a world of light speed and versioning. Its byproducts are too slow, too permanent, and take up too much space. Ironically, industrial design, the engine of planned obsolescence, is now obsolete. For where we used to produce durable goods—which weren't really that durable after all, except in our landfills—we will now circulate code, capacity, and connections.

It doesn't take a rocket scientist to see that we live in an information and service economy, not a manufacturing economy. We see the impact of these changes not only in the ravage and rot of former industrial cities but also in the rhizomatic boom in edge-city development and sprawl (where more than three-quarters of all office space currently exists). But just acknowledging that we live in a service- and information-based economy doesn't capture the peculiar characteristics of postindustrial culture. Postindustrial design is a qualitatively different way of designing in this new culture. Three things are propelling this revolution: distributed intelligence, computer-aided design and manufacture, and ecological realities. The result is that designers will no longer dictate form from the system's center and then foist their wares upon a passive marketplace. Instead, more and more design will be a code and a set of parameters. That code will then be let loose in an electronic ecosystem so that it can be manipulated, changed, improved, hacked, and produced in multiple variations in myriad places.

These new processes of design are more biological than mechanical. They are flexible, adaptable, sustainable, and self-organizing. The "design" will gain energy and vitality through this distribution and circulation, just as genes do. Code, too, has its own characteristics, traits, patterns, and needs. It has metabolism. It survives through modified loops of input, stimulation, feedback, circulation, and change. Sprawling networks of data that are ubiquitous, immediate, and infinite will amplify and distribute that code. In this way, code becomes dynamic; it is alive to its environment. The old order of vertical integration and of centers and peripheries is giving way to flux and code, mutability and drift. Out with hard goods. In with soft wares.

Incubating within this new design mode are different dynamics of market research, design, manufacture, distribution, and ownership. We saw it first in information technologies, but it is now seeping into the product design world as well. This model is closer to the open-source mode of software creation than to the romantic, genius-in-a-tower version. How does this matrix of connectedness and code-shifting change our understanding of a design process? It affects every aspect of every step of the process. We are not simply upgrading the familiar. Postindustrial design is as different from industrial design as industrial design was from the artisanal mode of production that it supplanted. No longer will companies rely upon imprecise statistical models and historical projections to determine the quantity and qualities of the things they make. There is too much wasted motion in even the most precise and efficient of these production models. While economies of scale and task specialization created unimaginable abundance, the industrial manufacturing process is beset with a top-down, top-heavy, centralized distribution system. It is inherently bloated, conservative, and risk-averse.

Two precedents from outside industrial design illustrate this evolution clearly. Netscape used to sell its Web browser. That made sense, since it developed the technology, wrote the code, burned the discs, distributed the packages in trucks to stores, and cleared a margin of profit by the end. But the company fast discovered that the best way to stay competitive was to give away the product for free. Linux emerged because a connected group of interests coalesced into an idea that took form only through the participation of multiple creators. While Linus Torvald gets credited with the initial genesis, the current versions of Linux bear little trace of his handiwork. He and others established guidelines for its evolution and let it loose on its native network. Even more remarkably, no one really owns it. It comes with a constitution of sorts, but that is it. Private companies can "sell" it, but all they really sell is support and documentation. They must make the operating system itself available for free. So this is the Linux story: No one entity created it; no one owns it; there is an infinite variety of possible versions; it is rapidly evolving; it has no final state. And it is challenging Windows. Who could have focused Linux? Because its source code is open and free to all, there is barely even one static thing called Linux. Compare its birth process to the love-it-or-leave-it, straining and grunting, cloak-and-dagger ploys of its competitors, and you begin to see the daring lightness of its promise.

While there is not one single product that embodies this new process completely, we can look to a range of phenomena that, like Linux, carry the future code within their genetic makeup. The examples that follow all turn conventional development processes inside out, shaking out waste, stasis, inertia, and a lot of rust.

Front Design

Front Design, from Sweden, explores the boundaries between natural and artificial processes of product development, creating strange and wonderful hybrids that erase the designer's hand in the creation of a final form (See I.D., September/October 2004, p. 57). Front's antic Animals project leaves design to the whims of a variety of common animal species: rodents chew/design Rat Wallpaper's holey pattern; a housefly's path around a light bulb—digitally traced—forms the structure for a lamp shade. The group simply sets up the process and lets nature take its course. In its Design By projects, it cedes control to accidental processes and perturbations. The objects in the Scanner series result from capture errors as a 3-D scanner misreads an original object and then a 3-D printer compounds the misreading in a cloned, but dysmorphic, reinterpretation. At the intersection of biological randomness and technological freakishness, Front subverts design authorship. Form mutates, emerging polymorphously from processes gone out of control.

Interface Carpet

Interface Carpet has taken at face value the unglamorous fact that we are a service-based economy and used that to redefine its business, its mission, its environmental impact, and its product. The company no longer sells carpet; it offers the service of floor coverage. The product vanishes. Waste, too, is gone from the system. Interface has closed the loop on its production cycle, meaning that it uses fewer resources, takes back everything it possibly can, traffics in long-term relationships instead of depreciating products, and feeds off the waste it produces. Like an organism, its metabolism is optimized to balance input and output and to produce nothing that cannot be consumed by someone or something else. Interface designs for disassembly and operates by the principle that waste is a waste. It also challenges the assumption that we are inherently acquisitive and proprietary and careless. In the end, who really wants to own flooring—or a heating system, a fax machine, a refrigerator, an air-conditioner—only to throw it away five to ten years down the road? Interface, and other companies (like Electrolux and even Ford), is watching the commodity model of product development vanish in its rearview mirror. Its product-as-service model assumes you want to have regular, optimal performance and you don't care much about owning the thing itself. It is closer to leasing than owning. What the company banks on, in the end, is that what it provides will last and satisfy. Interface is selling a relationship, not a product unit. What it sells can shape-shift, evolve, fold back into its production cycle, and return again as brand-new. Like nature, this living system model relies upon connection, input, feedback, and dynamic response. Sure, there will always be some stuff that people will want to own for its full lifespan (underwear comes to mind), but down the road it will be more luxurious to be free from stuff—and lightweight, mobile, aware, and connected—than to be making monthly pilgrimages to the local U-Store-It facility.

Open / Future

Two exciting experiments in product development—Ronen Kadushin's Open Design and FutureFactories' Tuber and Tuber9 lights—operate on the premise that the next phase of design will be open and distributed. Like good source code, each designer crafts a robust CAD file, then releases it into an electronic medium for adaptation, modification, hacking, and further evolution. The designer creates a template or platform for design possibilities, but the final form is now in the hands of the consumer. The key to this process is that computer-aided and robotic manufacturing systems are allowing almost infinite variation in any production run. Mass-pro-

ducing singularities. Nor is the designer of conventional hefty retail overhead, sea- ing, and on down the design-on-demand (democratization) of ing, and suddenly de reality, not a sci-fi fa

These projects illuminate approaches. Postindustrial design is one thing yet, but modern design strains that are destined to be the life of production. Between these four characteristics in common, and from that, the outlines of something starkly new.

Formless

Which Tuber9 light will design magazines profile for their award galleries? Who knows? There is no one archetype that represents the product totally. We don't even have the capacity—or the visual language—to create a totalized vision of this kind of product line. Products will shape-shift internally to the point that we can only celebrate the system of their creation, not the thing itself. The idea of creating brand identity through product family resemblance, with all the top-down control that that implies, is antiquated. The product as a singularity, an immutable object, will cease to exert its charms. We will no longer design things that cannot be changed at will, by whomever, at any point in the process. Design will evolve from a process of turning natural resources into static shapes into one of distributing codes to be constantly rematerialized.

Free

It is not that the products of postindustrial design will cost nothing, but that they will be "let loose" on networks to find and optimize their potential. They are at the pull of the consumer, not the push of heavy industry. The outputs will be right-sized by the very fact that they will not be created as one-size-fits-all, but customized to the user's idiosyncrasies. Software, soft tooling, robotic manufacturing, and smart databases will draw participation and variation into the old, clandestine fabrication process. Animated by the intelligence of thriving networks of collaborative possibility, designs will also get optimized in the infinitely iterative process of their distributed creation.

TXT 014

TUR → say 360

Post-modern Tasarım Manifestosu / A Manifesto for Postindustrial Design

Jamer Hunt

I.D. Magazine

12/2005

will be environmentally, culturally, and fiscally sustainable. They will smartly adapt their input and output and thrive within the local—and global—boundaries of their ecology.

Decentralized

The tools are in your hands, if you want them. This will not be true of all products, but imagine the possibility of creating design solutions appropriate to you or your family neighborhood, or tribe. One size doesn't fit all, and not all design intelligence resides in the center. Distributing the power to create is a plan that nature has used with spectacular success. Staggering flexibility and adaptability comes from distributing capacity out from the center. So new kinds of products, companies, and brands—labile, fluid, and protean—will challenge the hegemony of the global superbrands. And who wants a transnational, focus-tested, homogeneous megacorporation to design their stuff anyway?

Postindustrial design embodies the potential to create and produce differently, and not to repeat the mistakes we didn't always know we were making. The role of business and the designer in this context will be to enable possibility, provide vision, and set parameters to optimize the system. That means that designers will be working with new and unfamiliar tools in strange and unlikely places. The industrial colossus is not going to collapse right away. It has provided functional, safe, beautiful, and even sublime things. But the model is extinct. Evolutions and mutations are mostly breeding outside industrial design for now—in fashion, architecture, engineering, software, the Web—but their seeds are implanting themselves in the cracks in the industrial foundation. And with that, new species of products will soon emerge.

Based in Philadelphia, Jamer Hunt is director of the University of the Arts' graduate program in industrial design.

This spread and overleaf:
Grass by Amy Albright; heat-seamed lightweight plastic
www.amyalbright.com



053

OpenStructures

openstructures.net

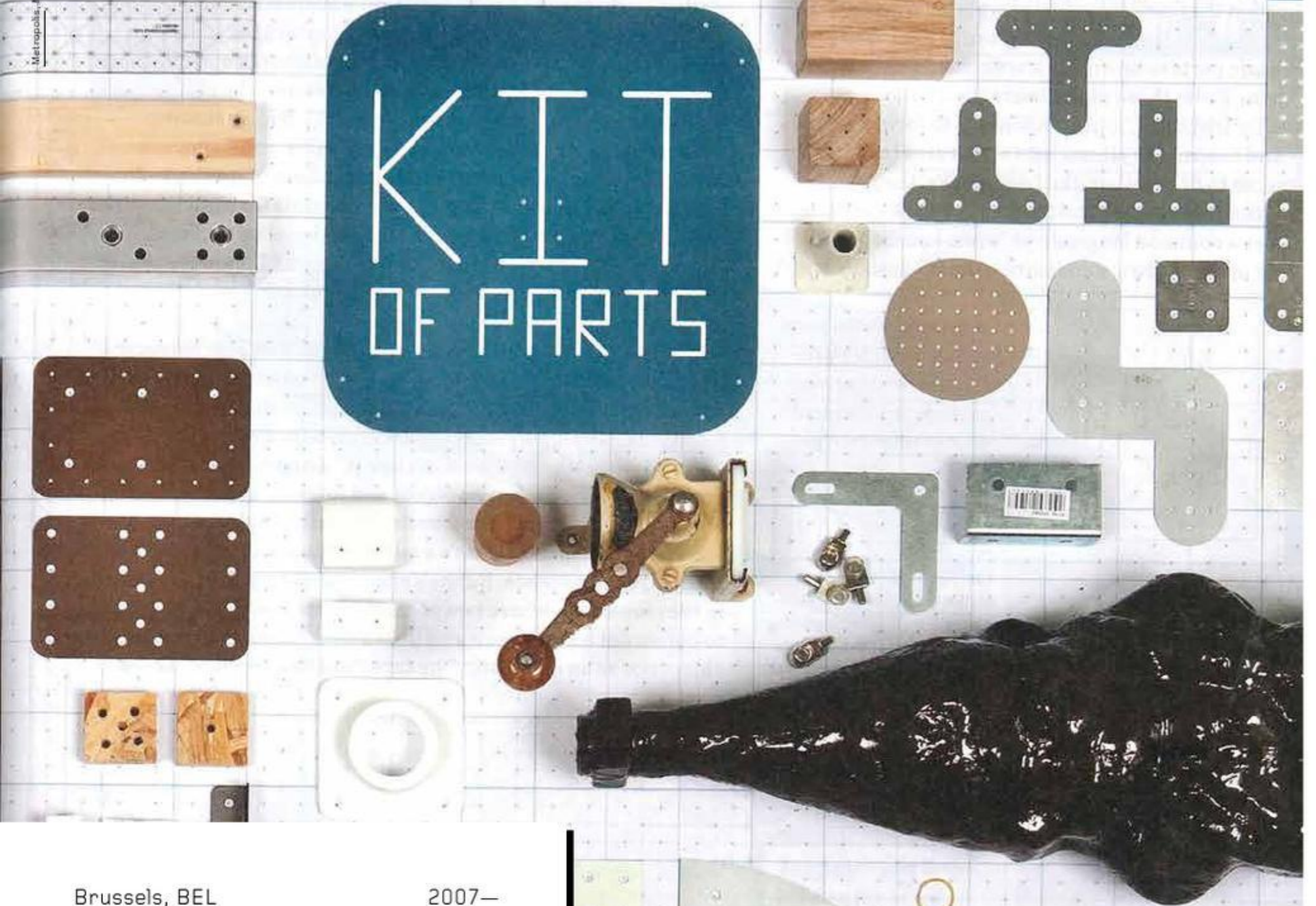
İnternet Çağı'nda ortaya çıkan ağ ekonomisinin en kuvvetli tarafı, belki de, tüketicilerle üreticiler arasındaki ilişkide kar amaçlı şirketlerin aracılarının bertaraf edilmesidir. OpenStructures bu kesişimde yer alır, ama kendi yararına iletişim hatlarını kontrol etmek yerine, birbirinden farklı kullanıcılarına ortak bir kelime dağarcığı ile maddi sonuçlara ulaşmak için bir çerçeve—parasız—vererek konuşmayı kuvvetlendirir. Dahası, katılımın derecelerini açığa çıkarır: Başka bir kişi tarafından tasarlanan ve paylaşılan bileşenleri kullanan bir başka kişi tarafından yaratılan bir tasarımı bir kullanıcı ihtiyaca göre düzenleyebilir, sonra da çevrimiçi kaynaklı standardize edilmiş parçalarla yerel bir FabLab'de isteğe göre basılı öğelerin bir karışımından nihai nesneyi biraraya getirebilir. OpenStructures, 21. yüzyılda kutsanmış tasarımcının alanı ve doğası ile ilgili soruları ortaya atarak yazarlık tartışmasını genişletir.

Open source model has begun to make inroads into the

The open-source movement is no longer just about software. The collaborative, nonproprietary approach to writing computer code is now being used to create everything from MP3 players and

cell phone all the way to the physical kits. No

KIT OF PARTS



Brussels, BEL

2007—

The most powerful aspect of the networked economy that emerged in the Internet age is, perhaps, the bypassing of the middleman of profit-driven companies in the relationship between consumers and producers. Establishing a universal modular grid around which hardware can be designed—an “Esperanto for objects”—OpenStructures positions itself at this juncture, amplifying the conversation by giving diverse users a shared vocabulary and framework. It also opens up the scales of participation: a user might customize a design made by one individual using components designed and shared by yet another person, and then assemble the final object from a mixture of standardized parts sourced online and customized elements printed in a local FabLab. OpenStructures expands the debate on authorship and collaboration, raising questions about its nature and the domain of the designer in the 21st century.

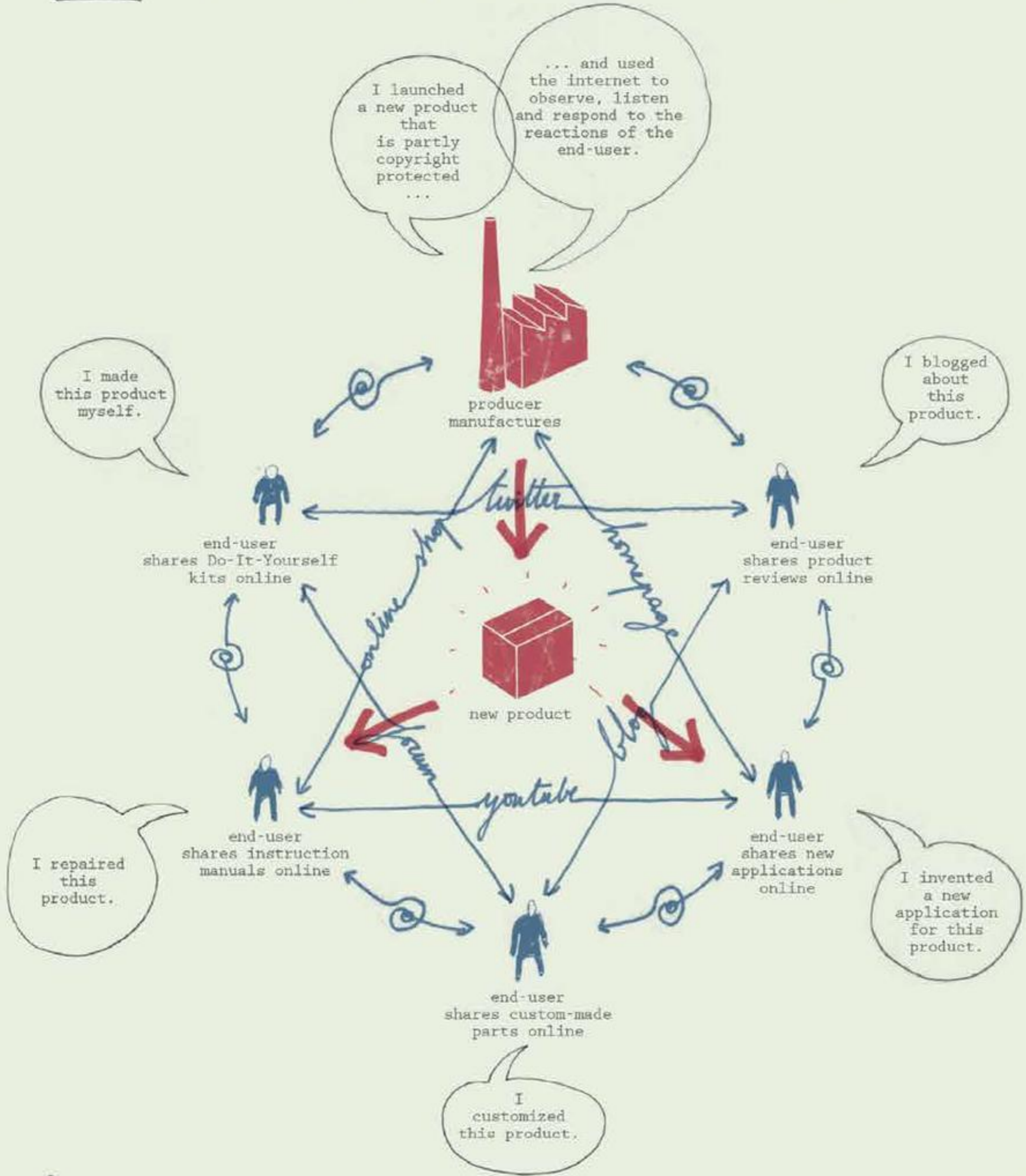
attempts to bring that ethos to the scale c

st initiative began in 2007 as a postgraduate project in green design at Toronto's Institute Without Boundaries. One of the fundamentals of sustainability, he concluded, was modularity: if an object

The parts show different people. Some of the pie others in a kitch

NOW: PEER-TO-PEER COMMUNICATION

312/313



Adhokrasi/Adhocracy

MULTIDIRECTIONAL DIALOGUE

(BETWEEN ALL PARTICIPANTS)

- PRODUCER = OPEN
- END-USER = ACTIVE
- PRODUCT = SELF-IMPROVING

→ THE PRODUCT BECOMES DYNAMIC ←

is made of standard parts, and one of those parts breaks, it should be easily replaced. Likewise, the product should be modified according to changing needs. "We thought, What if we made a modular system that is designed by everybody who uses it?"

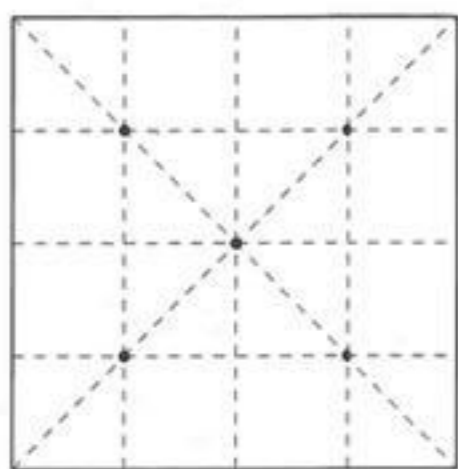
OS invites designers from all over the world to upload 3-D drawings of basic parts to an online warehouse, where anyone can access them. From those plans, users then build components (a sink, for instance), join components to form a system (a kitchen), and assemble systems into structures (a house). For all the pieces to fit together like Lego bricks, they must conform to a standard geometrical template, a 4 x 4-centimeter grid that acts as a common language or "open-source code."

Unlike other open-hardware endeavors, the OS designs aren't

for sale (yet), but Lommée does have a concrete plan in the works: a proposed community center in the outskirts of Lubumbashi, the second-largest city of the Democratic Republic of the Congo. It would provide residential quarters, a school, a hospital, and a marketplace for 300 people living under one rainwater-collecting roof. Designed in collaboration with the Brussels Cooperation, an architects' collective, the structure is made of components that follow the OS grid, including a universal joint that secures any available construction material—wood, bamboo, or steel—regardless of its shape. In addition to the core building, the scheme calls for a public workshop where tinkerers can assemble additional structures, also using the grid. "The center is an open puzzle," Lommée says. "The bearing structure is given, but the infill will be designed and built by the community."

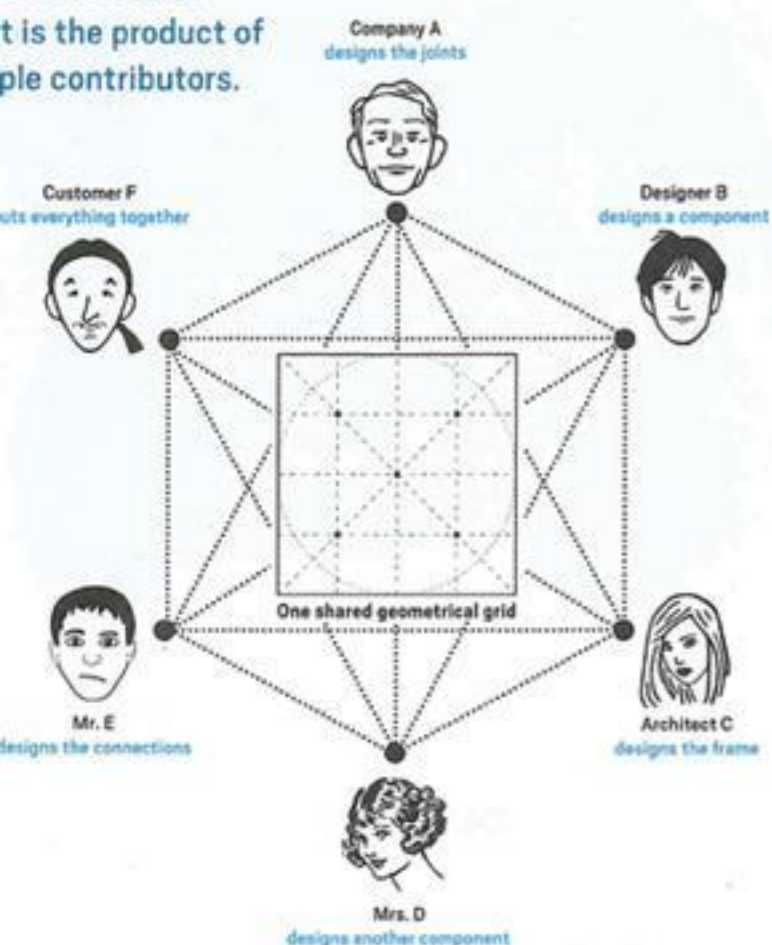
The larger goal of OS is to stimulate a shift in how we regard the stuff around us. Rather than seeing products as defined objects, Lommée hopes, designers will begin to think of them as iterations. "Designers tend to look at an object and judge it for what it is—we like it or we don't like it," Lommée says. "In an open system, we look at an object and imagine what it could become, how we could make it better by adding, subtracting, replacing components." That's a tall order in a society based on planned obsolescence. But he's encouraged by what he has seen in the classroom, where two of his students used the same parts to construct a sunscreen and then a desk lamp. "We see an object not as an end result," he says, "but as a version." ■ / +

THE GRID

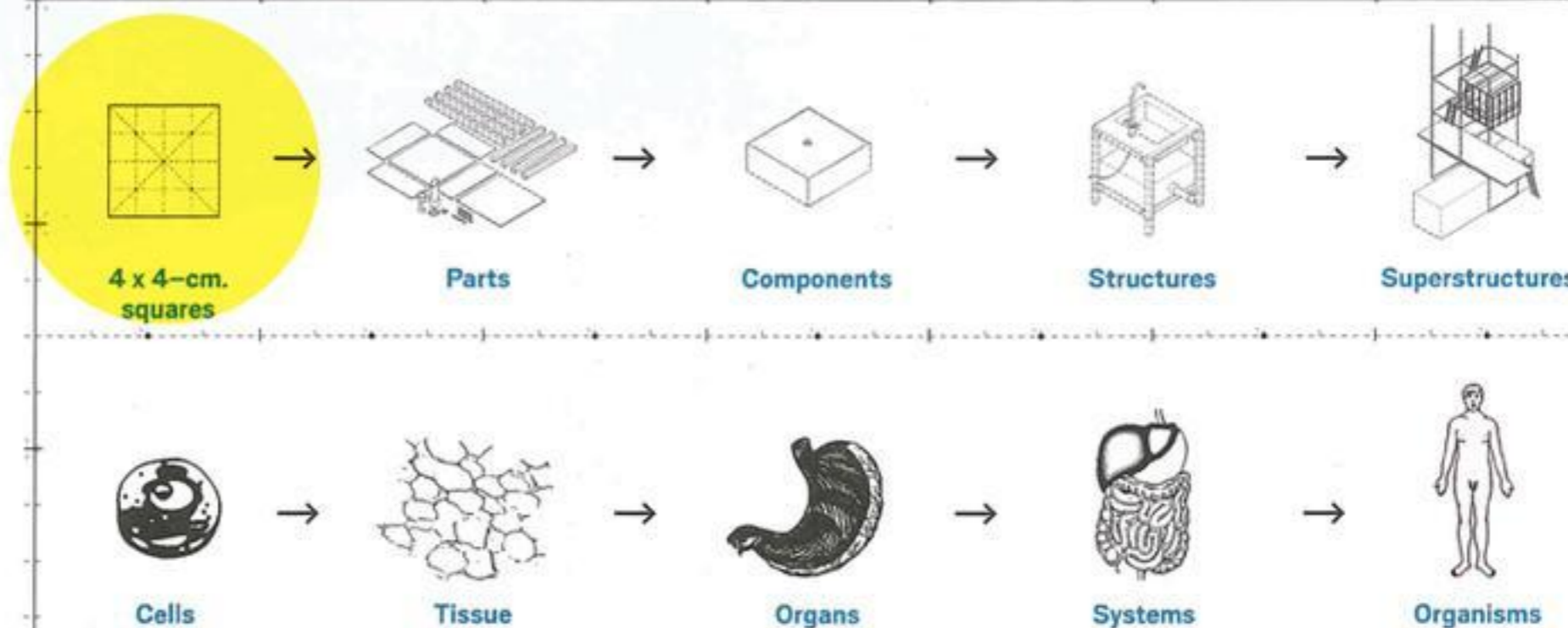


In order for all the parts to be compatible with one another, they must conform to a standard 4 x 4-centimeter grid.

OpenStructures is the product of multiple contributors.



Lommée modeled his project on the the human body—the ultimate modular system—from a cell (a square) to the entire organism (a superstructure).



THE POSSIBILITIES



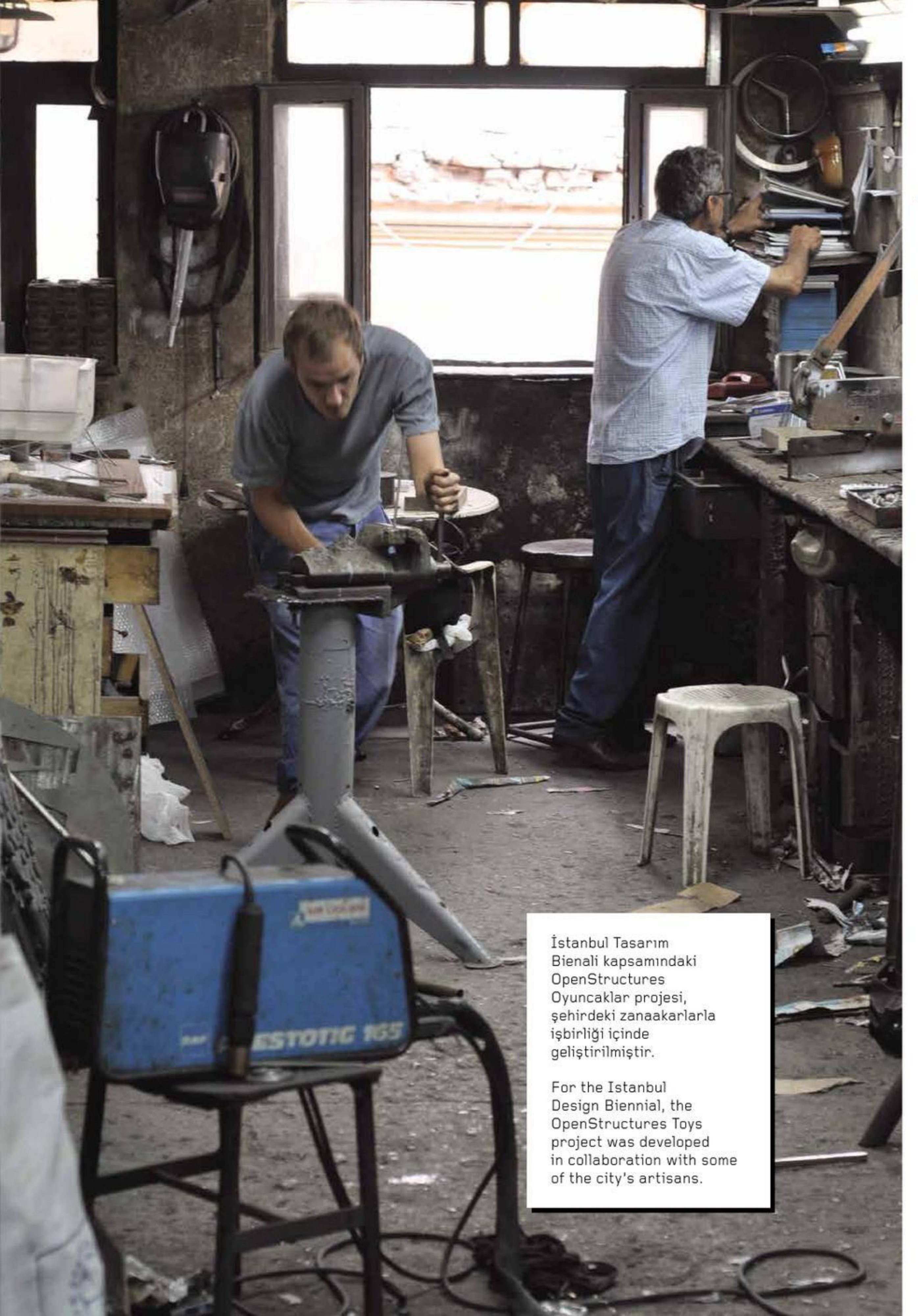
SCRIPT CHAIR

Parts designed according to the OS grid can be combined into components, like this chair by Lucas Maassen.

MODULAR KITCHEN

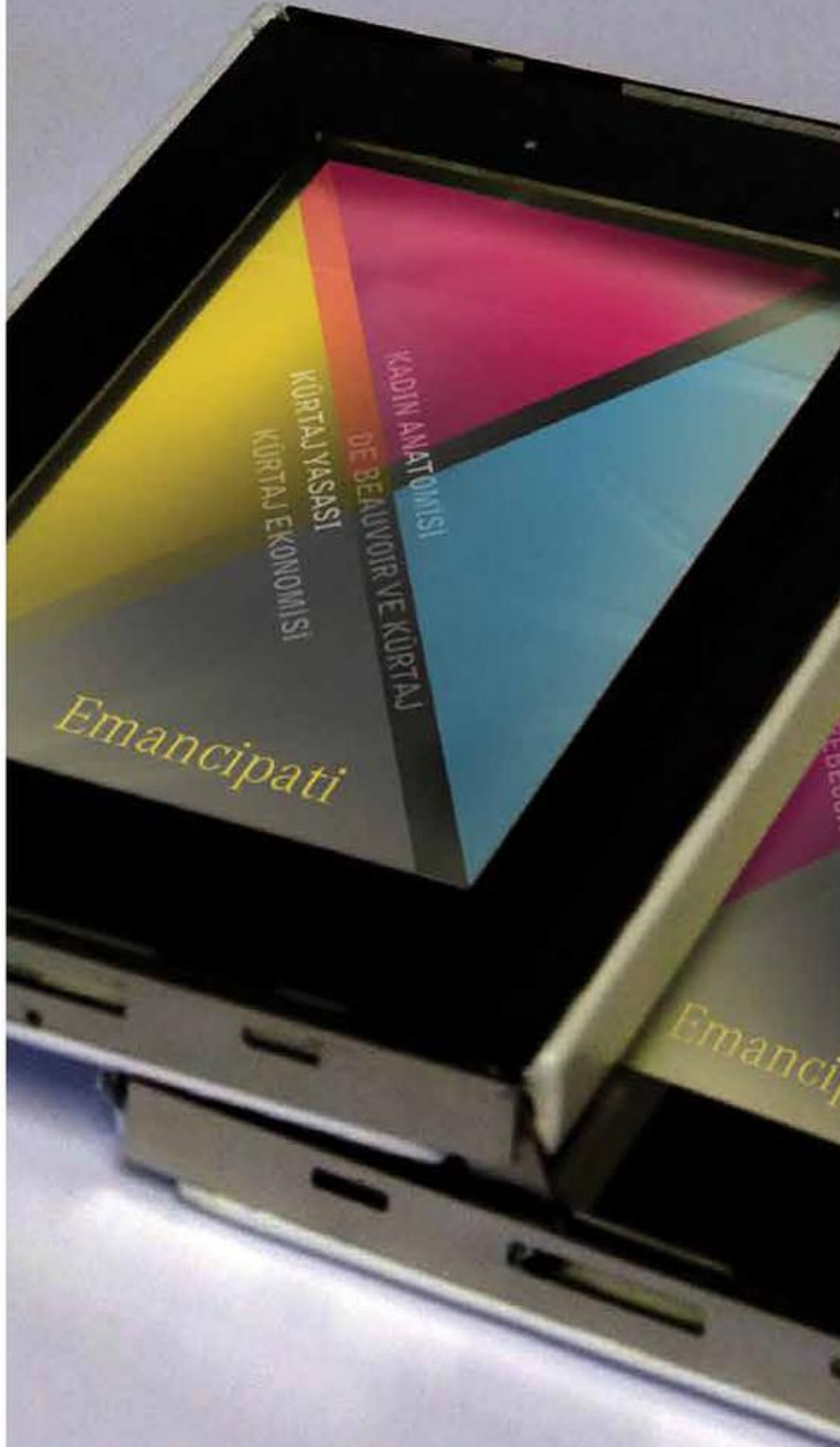
Components may then be arranged into more complex structures, such as this modular kitchen. The entire kitchen is based on the OS grid.





İstanbul Tasarım Bienali kapsamındaki OpenStructures Oyuncaklar projesi, şehirdeki zanaatkarlarla işbirliği içinde geliştirilmiştir.

For the Istanbul Design Biennial, the OpenStructures Toys project was developed in collaboration with some of the city's artisans.



054

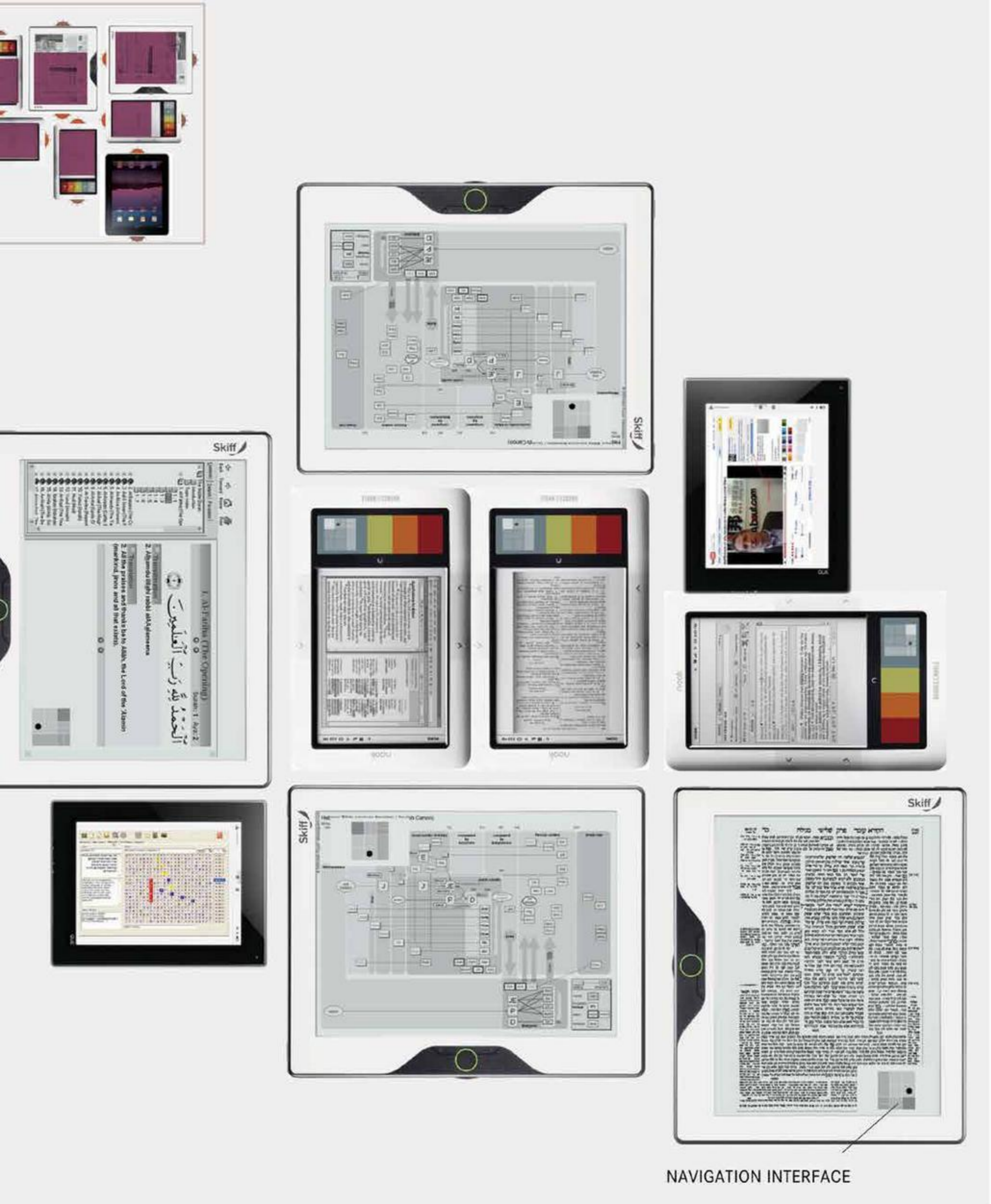
Emancipati Orkan Telhan

Istanbul, TUR

2012

Kant'ın yargı tanımına göre, kişisel değerler ve görüşler, zıt argümanlarla yüzleşme sürecinden geçerek oluşturulmalıdır. Emancipati, ilerici dindarları çeşitli kaynaklar kullanarak tartışmaya izin veren dijital okuma araçları ile donatarak, bu süreci gerçekleştirmeye çalışır. Kullanıcılar, çift tabletli arayüzün sol ekranında kendi ilgilendikleri konuyu araştırırken, sağ ekran belirli bir konuyla ilgili çekişmeli görüşlerin dinamik bir koleksiyonunu getirir. Emancipati Okuyucu sadece hiper bağlantılı, sosyal olarak ağ tabanlı ve dağıtılmış değil, aynı zamanda entelektüel anlamda meydan okuyan bir multimedya çalışma biçimi yaratır. Birçok Emancipati Okuyucusu birbirine bağlanarak daha büyük okuma yüzeyleri oluşturmak için ekranların bölündüğü ve paylaşıldığı "okuma toplulukları" oluşturabilirler, böylece çeşitli katılımcının görüş açılarını araştırma süreciyle birleştirmiş olurlar.

According to Kant's definition of judgment, personal values and opinions should be formed through a process of confrontation with opposing arguments. Emancipati attempts to realize this process by equipping progressive religious practitioners with digital reading instruments that enable discussion using diverse sources of knowledge. Users research their topic of interest on the left screen of a dual-tablet interface, while the right screen provides a dynamic collection of adversarial points of view on the given issue. The Emancipati Reader creates a multimedia form of study that is not only hyperlinked, socially networked, and distributed, but also intellectually challenging. Multiple Emancipati Readers can connect to form "reading ensembles" in which the screens are tiled and shared to build larger reading surfaces, incorporating the points of view of multiple participants in the research process.

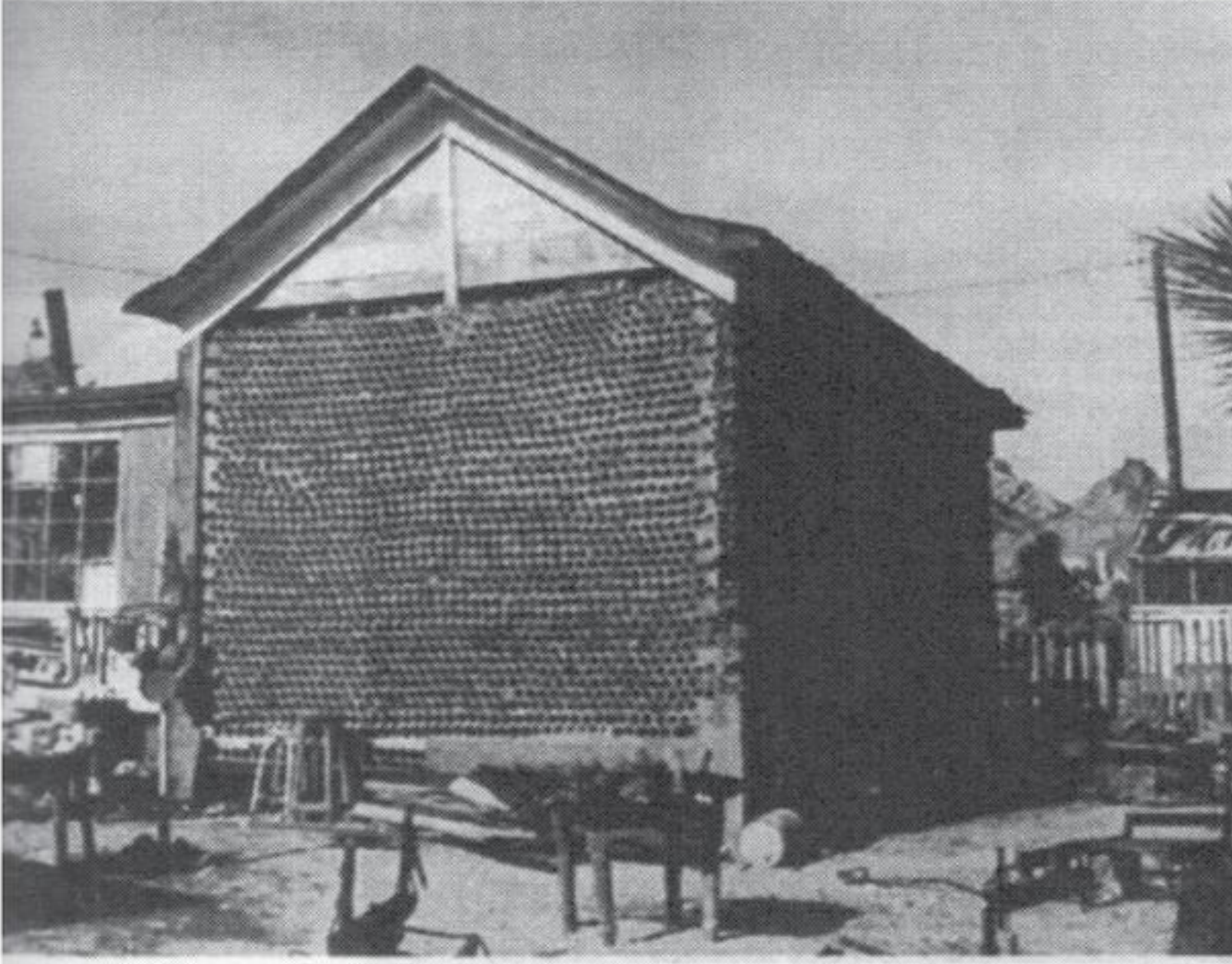


NAVIGATION INTERFACE

Ensemble of Devices

The content is composed in a web-service where users can choose what they would like to study individually and together as a group. Devices can drag and drop files, scroll the entire content like a map through the navigator.

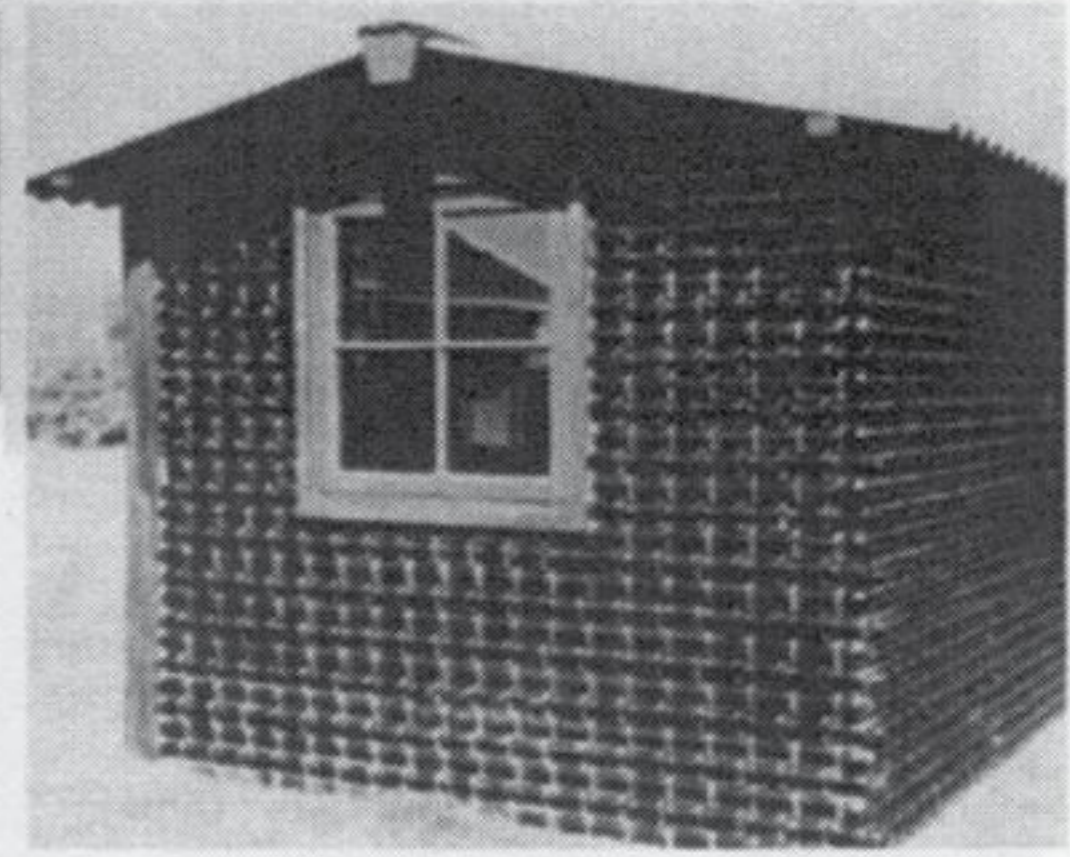
Figure 18.2
HOUSE WITH WALLS MADE OF BOTTLES SET
IN ADOBE MORTAR, NEVADA 1912



WOBO

Noordwijk Hollanda'da Heineken'in arazisinde 1963 yılında inşa edilen küçük bir kulübede köşelerin inşasının büyük bir zorluk teşkil ettiği görüldü.

When a small shed was built in 1963 on Heineken's estate in Noordwijk, The Netherlands, it turned out that corners were a construction challenge.



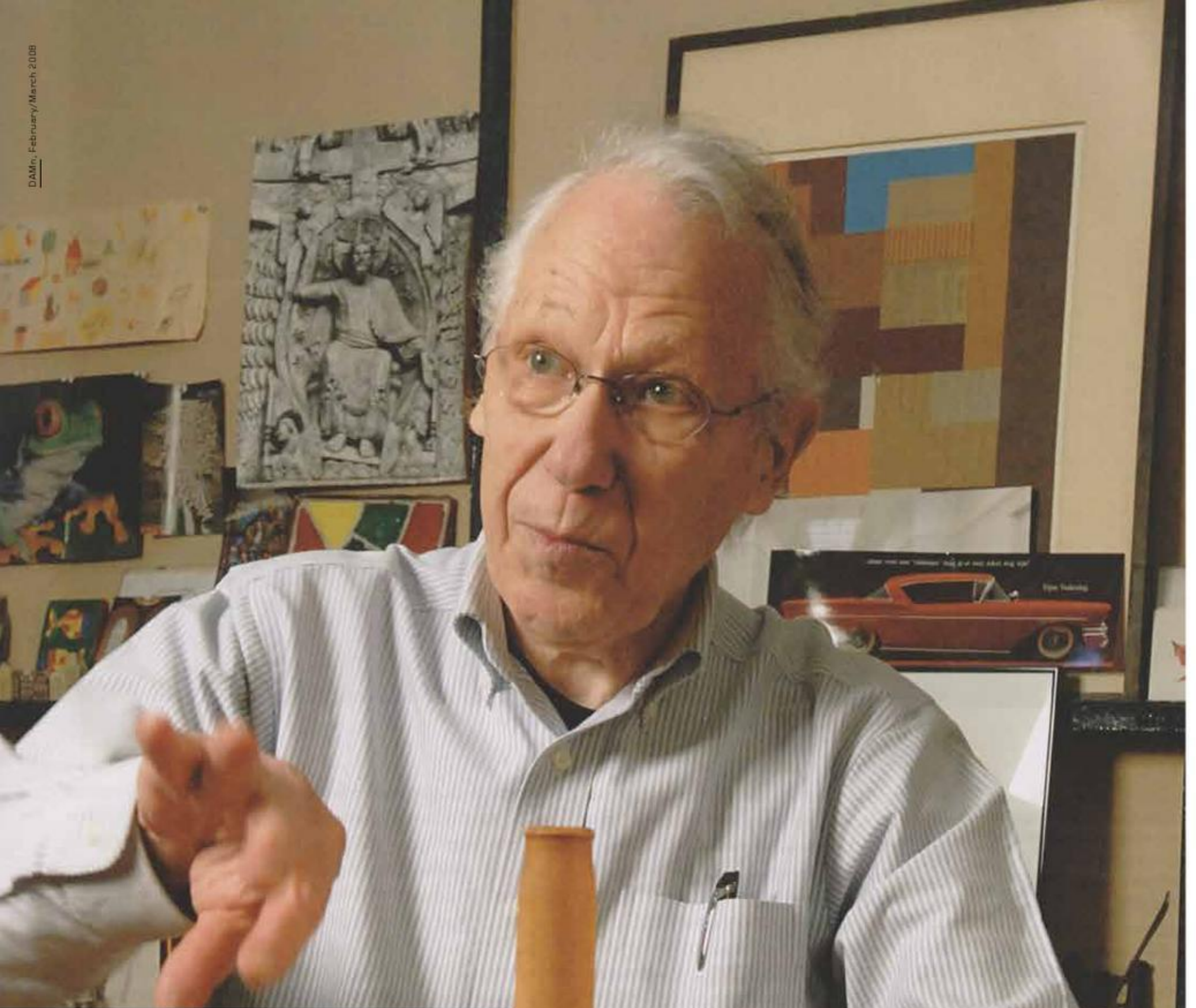
055

İkinci El Kullanım Deneyi / Secondary Use Experiment John Habraken

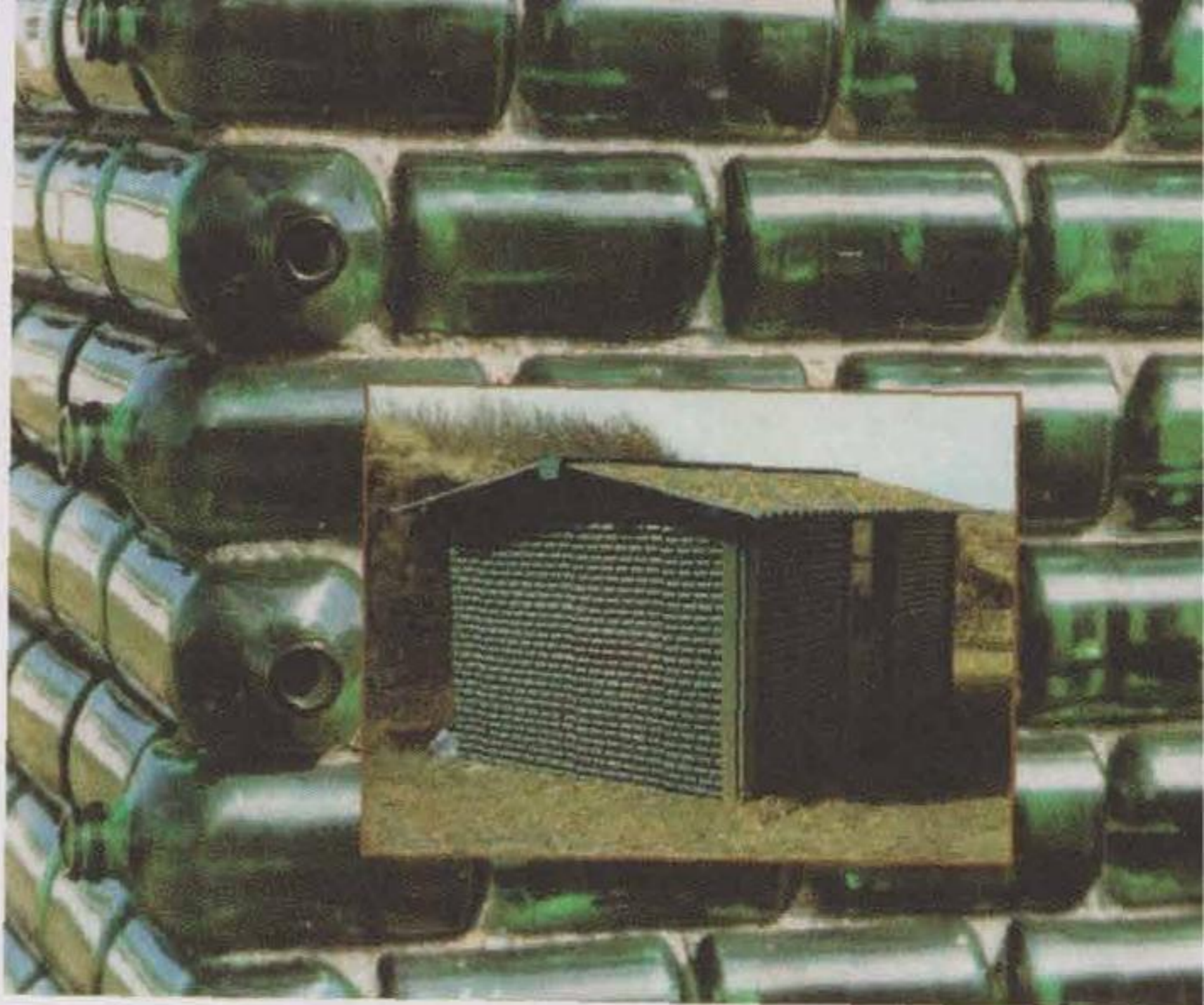
Amsterdam, NLD

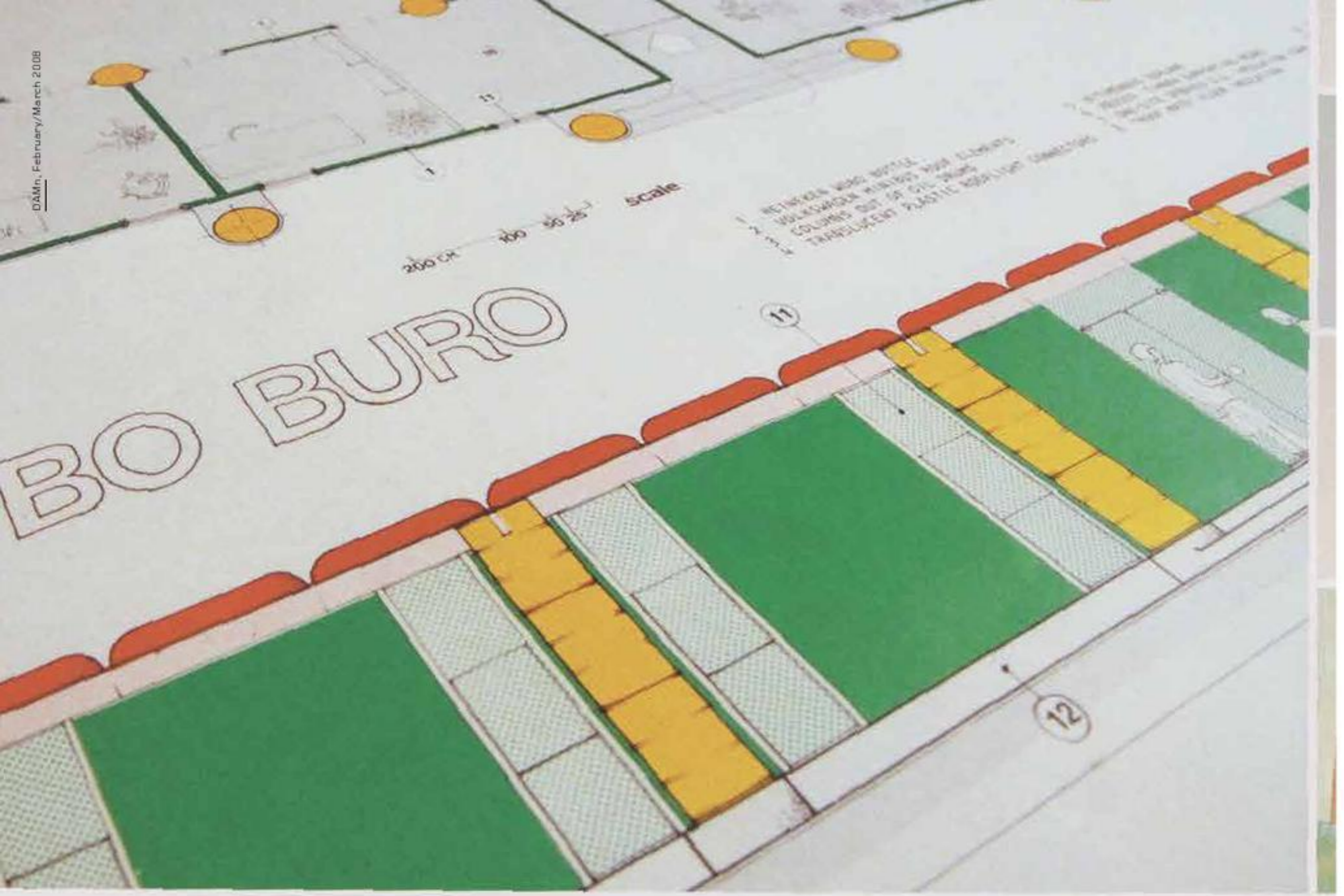
1963

1957'de, bira üreticisi Heineken'in sahibi, Curaçao'da Batı sanayinin kalkınmakta olan ülkeleri uzaktan nasıl etkilediğini ilk elden gözlemledi: camın geri dönüşümü Hollanda'da başarılı bir şekilde sağlanabilirken ihraç edilen bira şişelerinin toplanması ve yeniden doldurulabilmesini sağlayacak, mali açıdan uygulanabilir bir yöntem yoktu. Fakat yerli halk ucuz inşaat malzemesi bulamadığı hallerde evlerini yapmak için oldukça farklı nesnelere kullanıyordu. Hollanda'ya geri döndüğünde John Habraken'i modüler ve üst üste istiflenebilir, tuğla şeklinde bir şişe tasarlamak üzere işe aldı. 60.000 tane Heineken Dünya Şişesi (WOBO) üretildi ve hatta Habraken, Heineken bira fabrikasının bahçesinde, bir prototip kulübe inşa etti. Ne yazık ki şirket kültürü ve bürokrasisi WOBO'nun yaygınlaşmasına engel oldu ve bu şişeler birer koleksiyon nesnesi haline geldi. Proje (zamanı için) fazla cüretkar bir fikrin potansiyeli olduğunu gösterdi yani sanayileşmenin tüketiciler üzerine bir talebi empoze etmek yerine kullanıcı katılımına dayandırılabilceğini.



In 1957, the owner of the Heineken brewery observed firsthand in Curaçao how Western industry affects developing countries at a remove: unlike the Netherlands, there was no financially viable approach to collect and refill exported beer bottles. He also noticed how the locals used a wide range of these discarded objects to construct their houses. Upon his return to the Netherlands, he challenged John Habraken to design a bottle with a secondary use as a modular, translucent brick for construction purposes. 60,000 Heineken World Bottles (WOBOs) were produced, and Habraken even built a prototype hut in the Heineken brewery gardens. The project ultimately proved incompatible with the company's corporate culture and bureaucracy, giving WOBO little chance to proliferate; the bottles are now collector's items. However, the project was a bold experiment with a compelling and, at the time, innovative idea—that industrial design had the potential to build-in user participation rather than simply imposing a demand on consumers.





So why aren't the Dutch Antilles covered in bottle huts today, their facades glistening in the Caribbean sun, casting emerald shadows onto the sand, happy beer-drinking families living behind them? As is so often the case, the fun was spoiled by managers and marketing advisors. 'They were afraid that WOBO might damage the Heineken image. Especially in America, Heineken was marketed as an upmarket product at the time. They didn't think it was a good idea to associate it with rubbish and poor people,' says Habraken. 'They thought that the only way to promote this would be to convince Marilyn Monroe to live in a WOBO-house.' A tempting image, but one that was on a road to nowhere associated with reality. Instead, 60,000 WOBOS disappeared into a storage shed somewhere in the Netherlands.

WOBO BUREAU

There was only one more attempt to bring WOBO back to life. In 1974, nearly 14 years after the Heineken marketing department had bottled out, a noticeable change of zeitgeist had happened. Thanks to the oil crisis and hippy movement, designers were starting to think about socio-ecological issues. So Habraken

Öyleyse neden bugün Hollanda Antilleri şişe kulübelerle dolu değil, dış cepheleri Karayip güneşinde parıldamıyor, zümrüt yeşili gölgeleri kumlara düşmüyor, içlerinde mutlu bir şekilde bira içen aileler yok? Genellikle olduğu gibi, bu eğlence işletmeciler ve pazarlama danışmanları tarafından berbat edildi. "WOBO'nun

Heineken'in imajına zarar verebileceğinden korkuyorlardı. Özellikle de Amerika'da. O zamanlar Heineken üst sınıf müşterilere hitap eden bir ürün olarak pazarlanıyordu. Onu yoksul insanlarla ve çerçöple bağlantılandırmanın iyi bir fikir olmadığını düşünüyorlardı," diye anlatıyor Habraken.

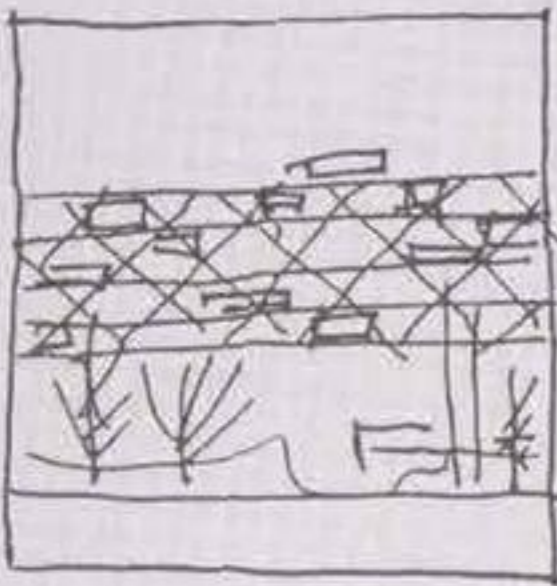
"Onlara göre bu ürünü tanıtmanın tek yolu Marilyn Monroe'yu bir WOBO evinde yaşamaya ikna etmekten geçiyordu." Kışkırtıcı bir imaj ama hiçbir yerde gerçeklikle ilişkisi kurulmamıştı. Onun yerine, 60.000 kadar WOBO Hollanda'da bir yerde depo kulübeleri olarak buhar oldular.

g designed an office building of made from VW-van roofs, all looked very good, but in st, my colleagues weren't too

Heineken estate was demol- at the idea had a few flaws: a nail into a wall! And there's ensive to produce and trans- esting. But how much water

would you have to drink before you have a hut?' If your life doesn't depend on it, WOBO-juice would make that chore far more fun. #

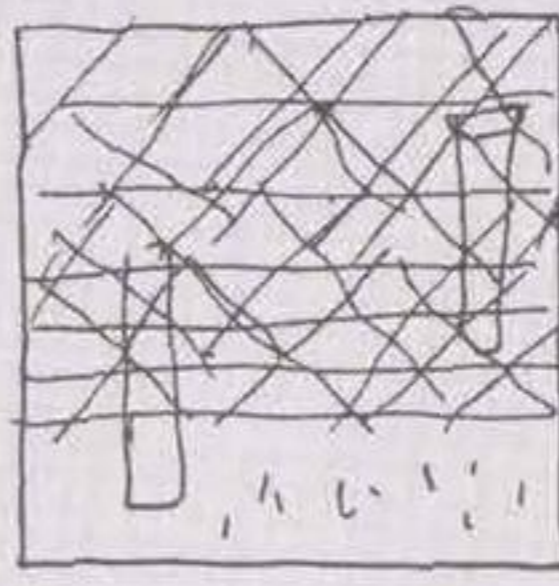
THE "VILLE SPATIALE"



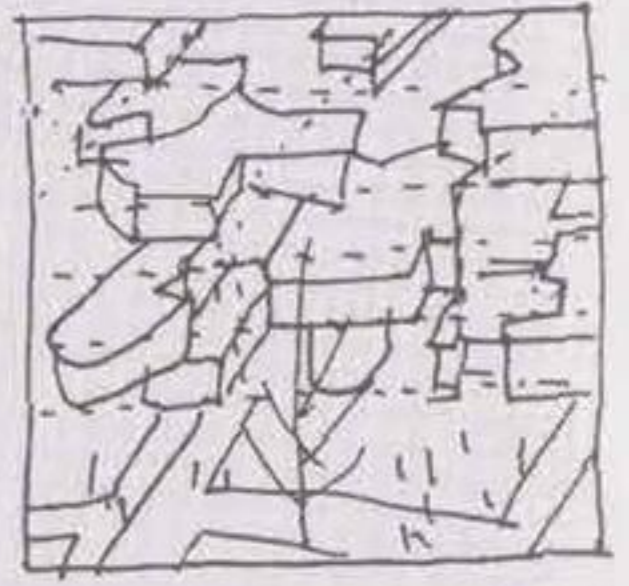
LAST, BUT NOT LEAST, I GET BACK TO MY FAVORITE IDEA: THE "VILLE SPATIALE"



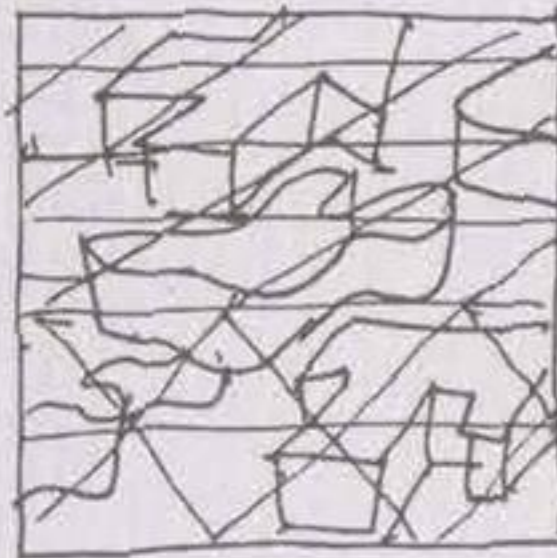
IT MEANS A PARTICULAR MIXTURE OF RULES AND IRREGULARITY



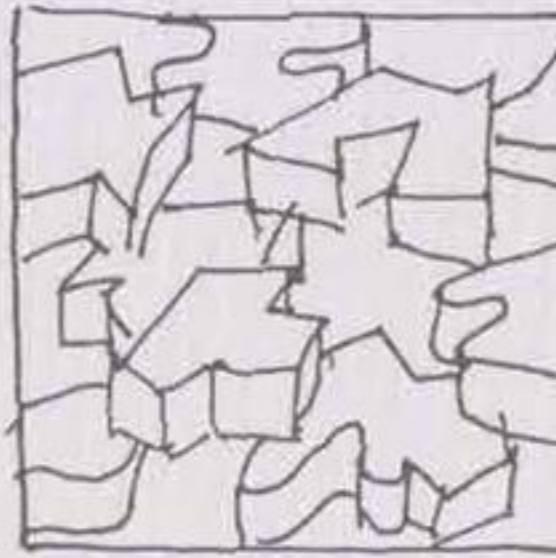
THE "VILLE SPATIALE" CONSISTS OF A MORE OR LESS REGULAR RIGID SUPPORTING GRID: THE "INFRASTRUCTURE"



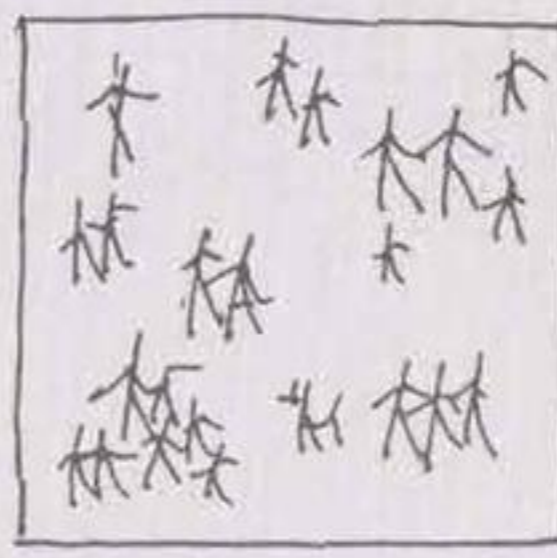
WITHIN WHICH INDIVIDUAL HOMES ARE INSERTED FORMING AN IRREGULAR PATTERN



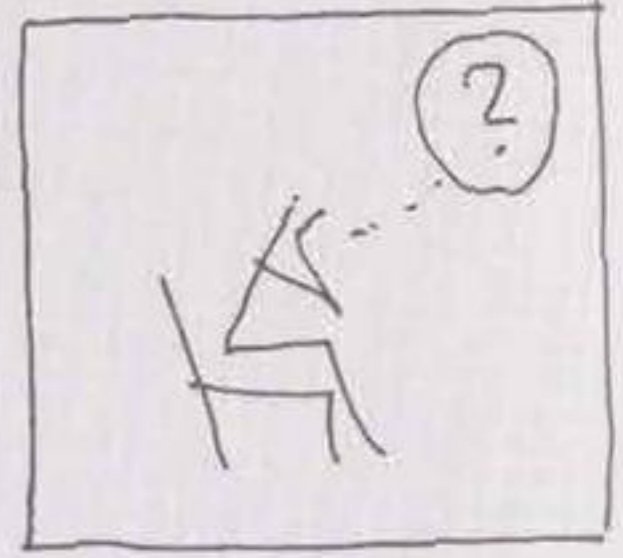
AS FOR THE SHAPE OF THOSE INDIVIDUAL HOMES ANYTHING GOES



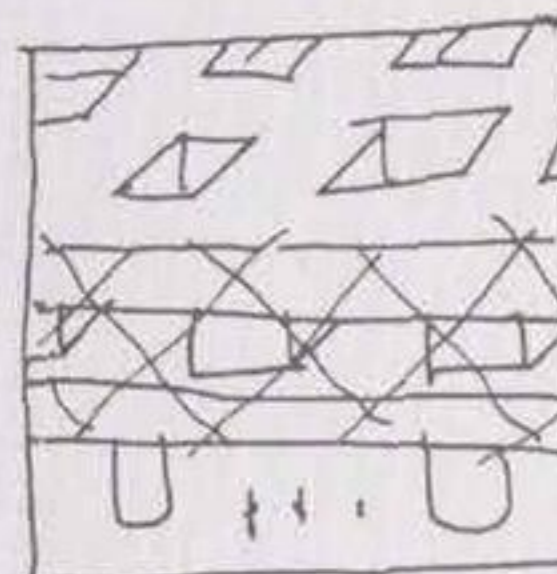
THUS THE "VILLE SPATIALE" IS A "MERZSTRUKTUR" AT URBAN SCALE FOR A MASS-SOCIETY CONSISTING OF INDIVIDUALISTS



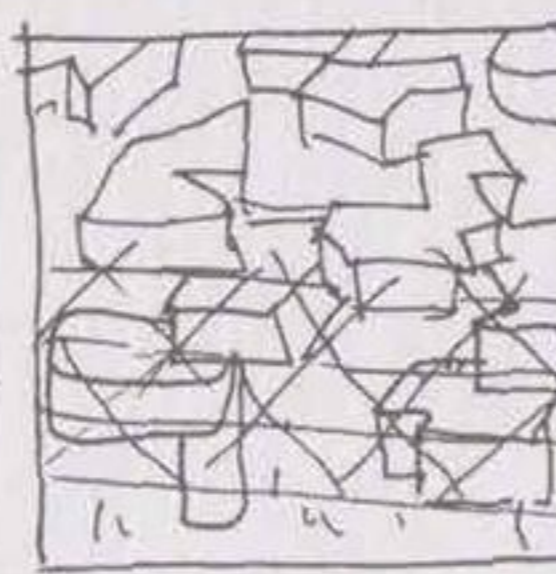
THIS IS OUR SOCIETY TODAY: A CROWD



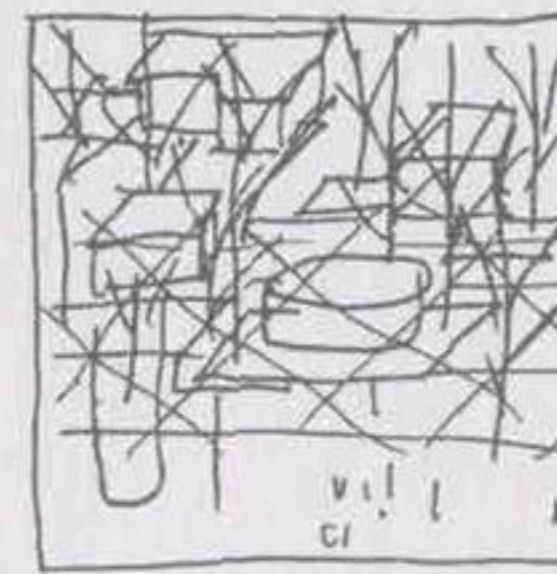
I DO NOT KNOW HOW A "VILLE SPATIALE" WILL LOOK



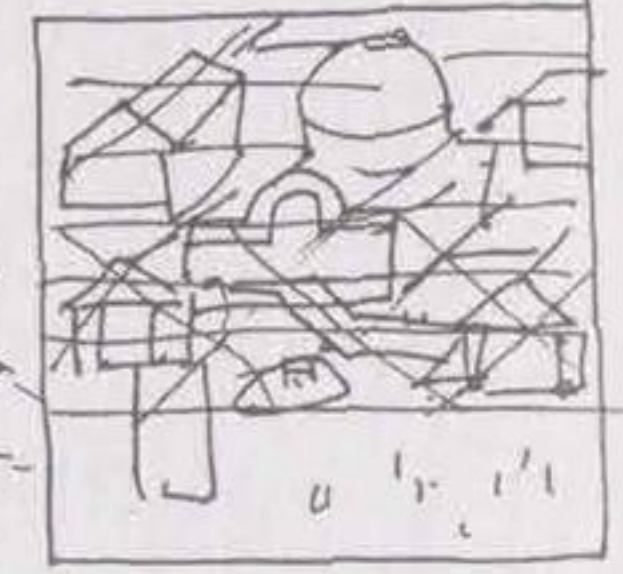
IT CAN BE THIS



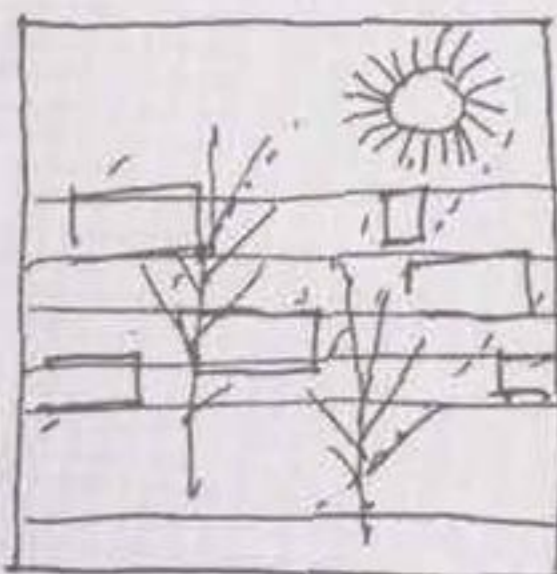
OR THIS



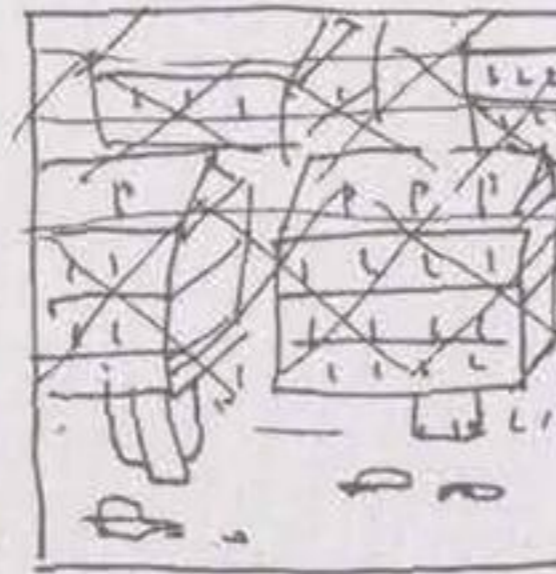
OR THIS



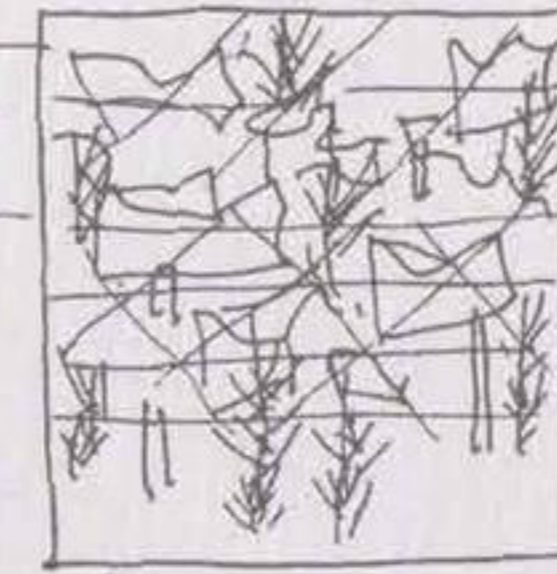
OR ANYTHING ELSE



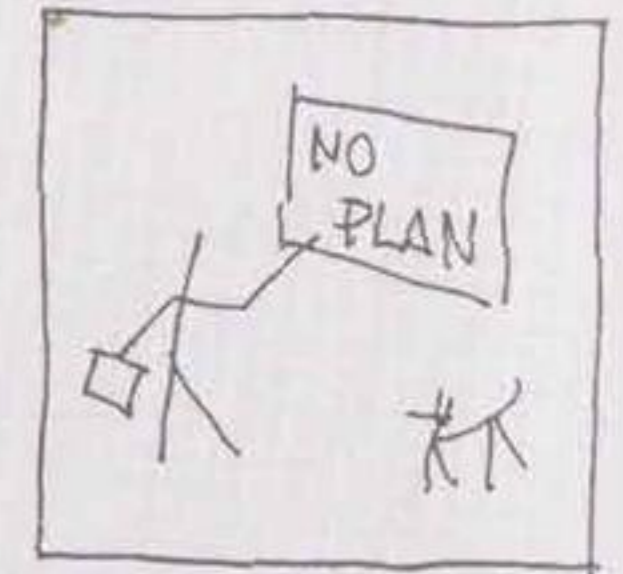
THERE IS NO GRAMMAR TO THE "VILLE SPATIALE" EXCEPT RESPECT OF DAY-LIGHT



IT CAN LOOK AS WELL AS THE CITY YOU LIVE IN



OR IT CAN BE COMPLETELY UNLIKE TO ANY CITY



IT CAN NOT BE PLANNED, IT CAN ONLY HAPPEN

TXT 014

Utopies réalisables

Yona Friedman

Pro Domo Actar

2006



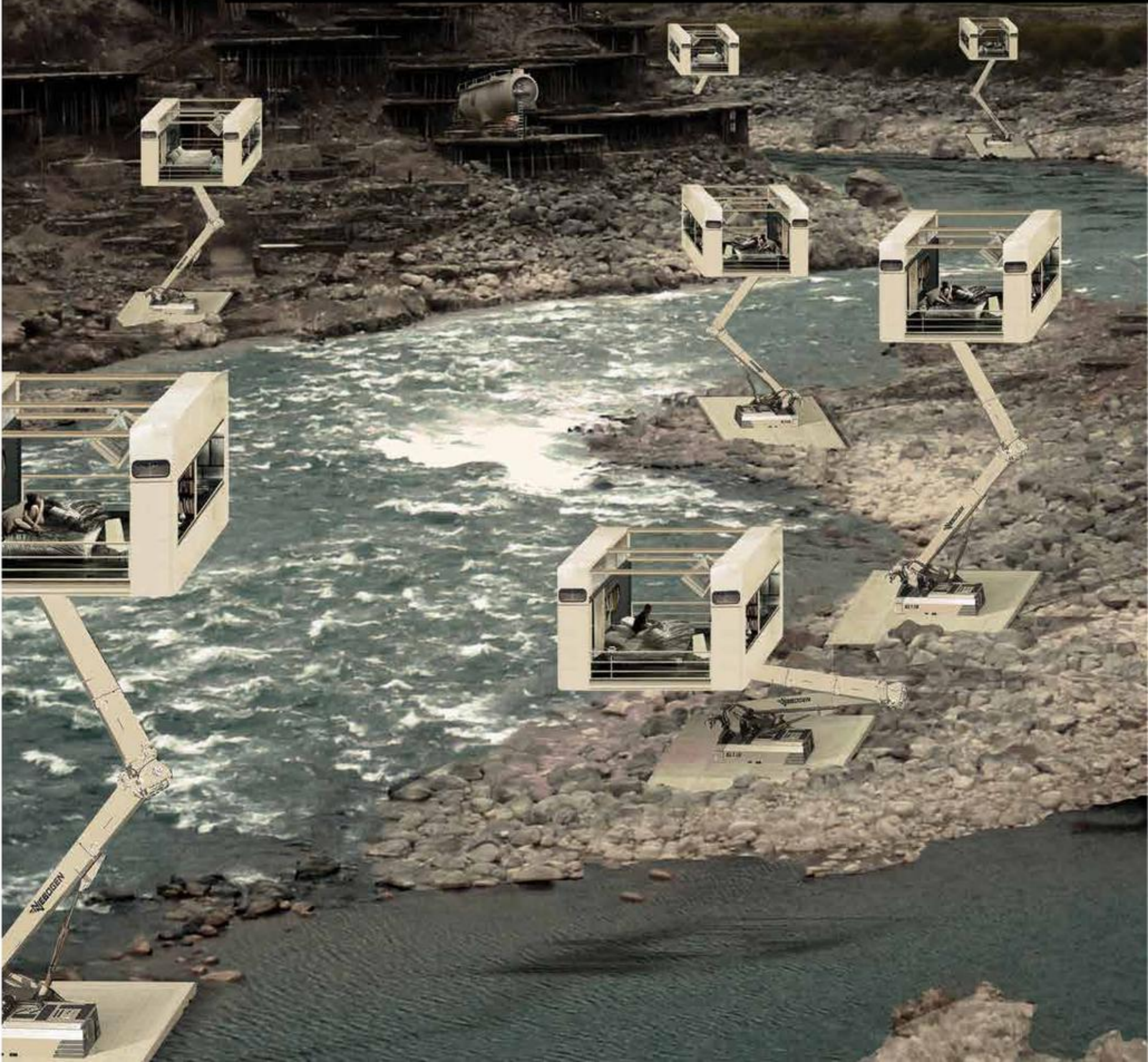
Ville spatiale (above: Interwoven City, a spatial labyrinth)



Planlanamaz.
Sadece gerçekleşebilir.

Aristide Antonas'ın çalışması, distopik gelecek hayalleri ile süresini doldurmuş altyapının çorak arazilerinin oldukça gerçek deneyimleri arasındaki boşluğu dolduruyor. Antonas, Taşıttan Projeler ile, soyut DIY girişimleri için bir çağrıda bulunarak, terk edilmiş otobüsler, tankerler ve inşaat vinçlerinin içine mobilya ve su tesisatı yerleştiriyor; pencereler açıyor ve farklı davranışsal biçimler programlıyor. Antonas'ın eylemi daha çok bu taşıtları farklı kullanımlar için yeniden tasarlamak ve doğal manzaralara yerleştirmekten oluşuyor. Uygulamaları son derece siyasi bir bakış açısı içeriyor. Mimarlık, işlevleri sabit ve önceden belirlenmiş olarak kabul edilirse; bir içeriği olmayan, düşünülmeden yapılan bir tekrardan ibarettir. Aslında Antonas, mimarlığın amacının alışkanlıkları tatmin etmekten çok onları dönüştürmek olabileceğini savunuyor.

Aristide Antonas's work occupies the gap between visions of a dystopian future and very real experiences of the wasteland of expired infrastructure. His vehicle series is also as a call for abstract DIY initiatives. Within abandoned buses, tank trucks, and construction cranes he places furniture and plumbing, cuts windows and skylights, and programs unexpected behavioral modes. His interventions are minimal; the creative act lies in repurposing and replacing these vehicles in scenic landscapes. Contained within his mode of practice is an extremely political attitude: if architecture accepts functions as fixed and pre-determined, then it has no content—it is merely a mode of thoughtless repetition. Antonas's proposals cannot be read as aesthetic indulgences: instead, he suggests the purpose of architecture could be to transform habits, rather than appeasing them.



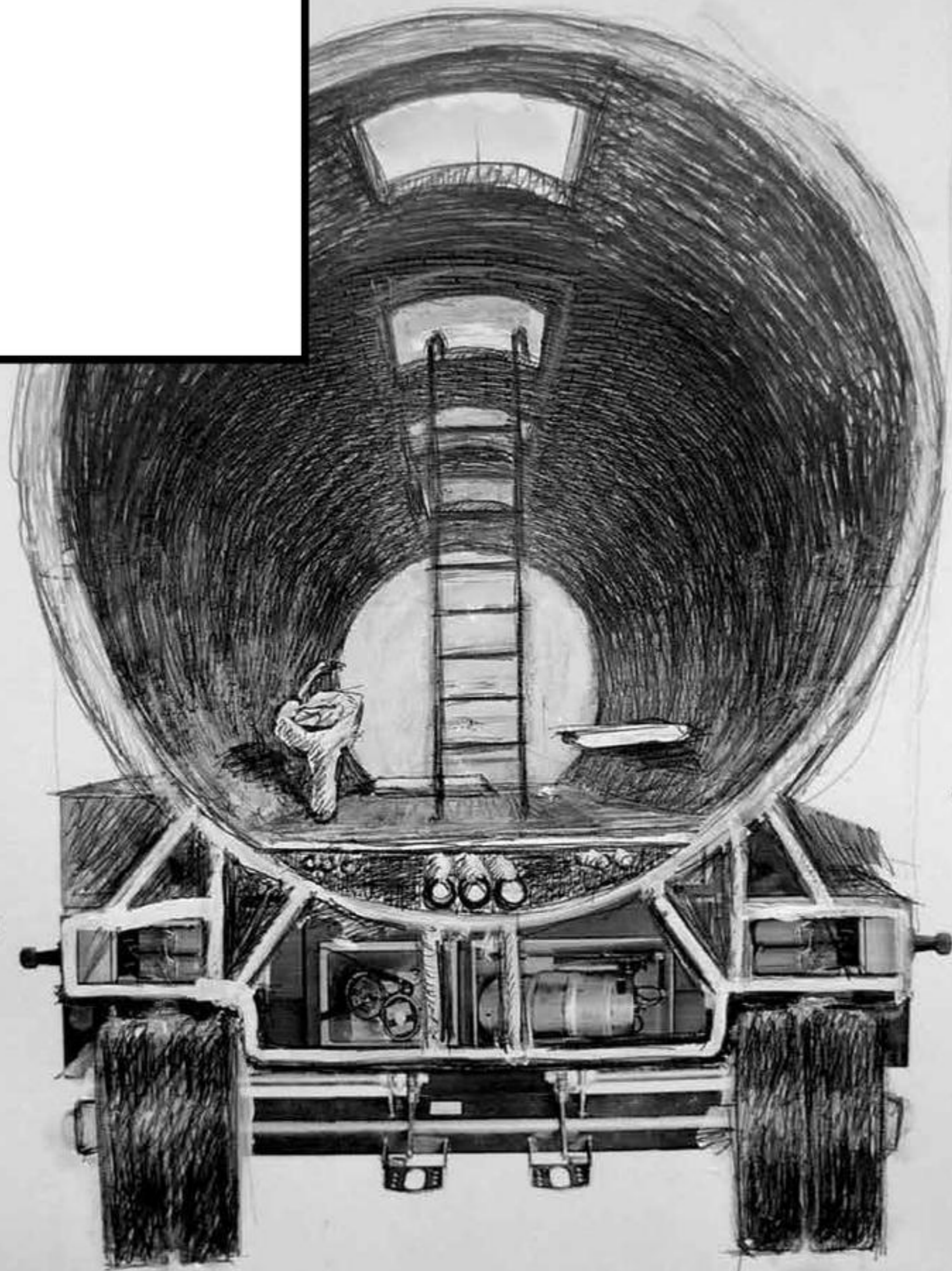
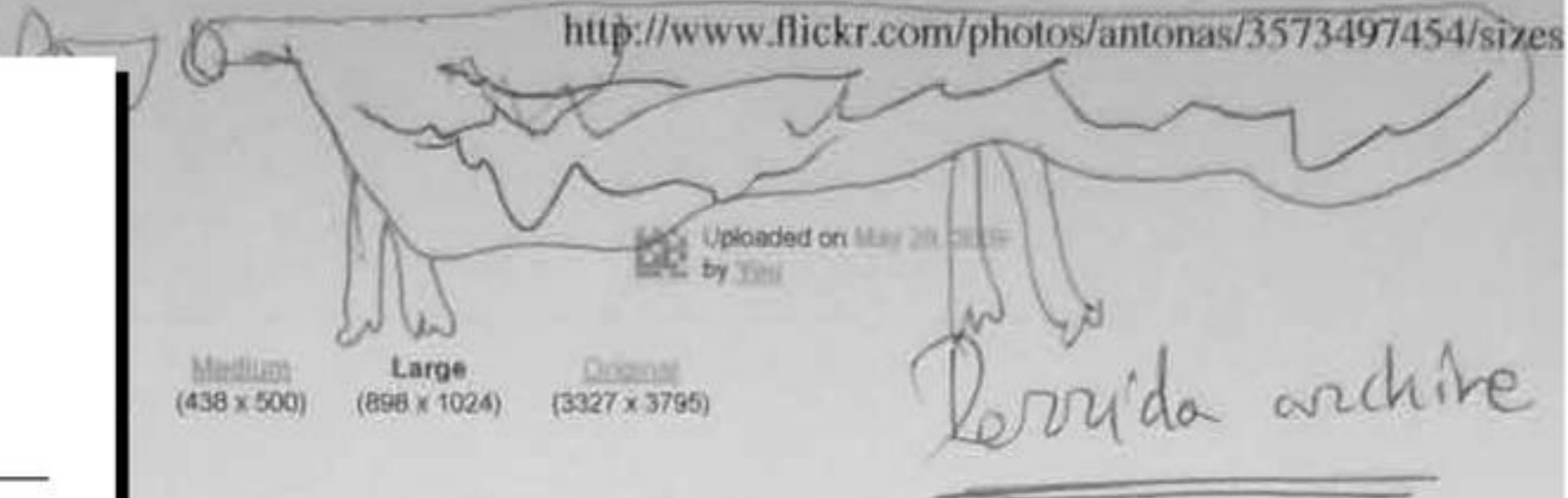
056

Taşıttan Projeler / Vehicles Project

Antonas Office

London, GBR

2009



fiç kutusu
çom şokun
ni parabolün
völ kaput

10571x2 x 2

niç şokun
völ şokun
völ şokun + völ şokun

niç şokun

x2

1. Copy and paste this HTML into your webpage

```
<a href="http://www.flickr.com/photos/antonas/3573497454/"
title="keg house by antonas, on Flickr">1</sup> According to Cassina's press release, it is estimated that five to seven per cent of world trade concerns counterfeits.

The importance of combating the burgeoning industry is obvious and unquestionable, but crushing counterfeit goods is unlikely to suffice as a long-term strategy. It's a lesson the music labels learnt at great expense: their reliance on a police clampdown on piracy cost them the loss of the emerging digital downloads market to Apple's iTunes Store.

With design, as with music, there is another, more optimistic perspective from which the effects of the digital revolution can be understood. In this issue of Domus, we present the work of a number of theorists, designers, architects and inventors who embrace an entirely new, collaborative attitude towards authorship. These are individuals who believe ideas are not proprietary, and perceive the digital realm less as a threat than an opportunity. For this group,

the very notion of counterfeit is obsolete—an attitude that resonates with the open standards of the Internet and the freedom of information of Wikipedia.

As part of this investigation, Domus approached Carlo Ratti to write an op-ed on the theme of open-source architecture. He responded with an unusual suggestion: why not write it collaboratively, as an open-source document? Within a few hours a page was started on Wikipedia, and an invitation sent to an initial network of contributors. The outcome of this collaborative effort is presented below. The article is a capture of the text as of 11 May 2011, but the Wikipedia page remains online as an open canvas—a 21<sup>st</sup>-century manifesto of sorts, which by definition is in permanent evolution.

<sup>1</sup> Chris Anderson, "In the Next Industrial Revolution, Atoms Are the New Bits", in *Wired*, February 2010

## Open Source Architecture (OSArc)

**Open Source Architecture (OSArc) is an emerging paradigm describing new procedures for the design, construction and operation of buildings, infrastructure and spaces. Drawing from references as diverse as open-source culture, avant-garde architectural theory, science fiction, language theory, and others, it describes an inclusive approach to spatial design, a collaborative use of design software and the transparent operation throughout the course of a building and city's life cycle.**

Cooking is often hailed as an early form of open source; vernacular architecture—producing recipes for every building—is another form of early lo-fi open-source. Openly sharing and optimising technologies for building is a contemporary form of open-source vernacular. The Open Source Architecture Network launched by Architecture for Humanity, which replaces traditional copyright restrictions with Creative Commons licensing and allows open access to blueprints, OSArc relies on a digital commons and the shared space of the World Wide Web to enable instantaneous collaboration. Unlike more established models of competition and profit, OSArc architectural tools like drawings and plans are supplied and increasingly replaced by interactive software applications using relational data and parametric connectivity.

OSArc is not only involved with production; reception to a given project—critical, public, client, peer-related—can often form part of the project itself, creating a feedback loop that can ground—or unmoor—a project's intention and ultimately becomes part of it, with both positive and negative consequences. OSArc supersedes architectures of static geometrical form with the introduction of dynamic and participatory processes, networks, and systems. Its proponents see it as distinguished by code over mass, relationships over compositions, networks over structures, adaptation over stasis. Its purpose is to transform architecture from a top-down immutable delivery mechanism into a transparent, inclusive and bottom-up ecological system—even if it still includes top-down mechanisms. OSArc relies upon amateurs as much as experienced

professionals—the genius of the mass as much as that of the individual—eroding the binary distinction between author and audience. Like social software, it recognises the core role of multiple users at every stage of the process—whether as clients or communities, designers or occupants; at its best, it harnesses powerful network effects to scale systems effectively. It is typically democratic, enshrining principles of open access and participation, though political variations may range from stealth authoritarianism to communitarian consensualism.

**Açık Kaynak Mimarlığı (OSArc) tasarım için yeni usüller tanımlayan güncel paradigmalar, binaların, altyapıların ve mekanların inşaa ve uygulamasına dairdir. Açık kaynak kültürü, avant-garde mimarlık kuramı, bilimkurgu,**

**dil teorisi ve diğer muhtelif referanslardan yararlanan OSArc; mekansal tasarıma kapsayıcı bir yaklaşımı vardır. OSArc, tasarım yazılımının ortak kullanımı, bir binanın ve kentin yaşam döngüsünün sürecinin şeffaf sürecidir.**

can be derived from more flexible, responsive frameworks than simple levies or taxation. OSArc has particular appeal for builders outside the mainstream economy, such as squatters, refugees and the military.

### Engagement

Traditional developments deploy engagement programmes in which the community is consulted on incoming developments, with blunt tools such as focus groups, which often result in lack of representation and input, or at worst can result in NIMBYism. With crowd-funded models, forms of engagement are built into the process, enabling a kind of emergent urbanism in which use of space is optimised on terms set by its users. This reclamation of people's power can be seen as a soft, spatial version of Hacktivism. OSArc can suffer some of the organisational

The contributors to this article included

Paola Antonelli  
Adam Bly  
Lucas Dietrich  
Joseph Grima  
Dan Hill  
John Habraken  
Alex Haw  
John Maeda  
Nicholas Negroponte  
Hans Ulrich Obrist  
Carlo Ratti  
Casey Reas  
Marco Santambrogio  
Mark Shepard  
Chiara Somajni  
Bruce Sterling

drawbacks of open-source software, such as project bifurcation or abandonment, clique behaviour and incompatibility with existing buildings

### Standards

Standards of collaboration are vital to OSArc's smooth operation and the facilitation of collaboration. The establishment of common, open, modular standards (such as the grid proposed by the *OpenStructures project*) addresses the problem of hardware compatibility and the interface between components, allowing collaborative efforts across networks in which everyone designs for everyone. Universal standards also encourage the growth of networks of non-monetary exchange (knowledge, parts, components, ideas) and remote collaboration.

### Design

Mass customisation replaces standardisation as algorithms enable the generation of related but differentiated species of design objects. Parametric design tools like Grasshopper, Generative Components, Revit and Digital Project enable new user groups to interact with, navigate and modify the

OSArc, kent sakinlerinin kişisel çevrelerini kontrol etmelerine ve biçimlendirmelerine imkan verir. John Habraken'in belirttiği gibi "ikame etmek tasarlamaktır". Durmadan farklı donanımlar, ülkeler ve nitelikler ile iletişimde olan tamamen bilinçli çevirimçi şebekeli uzamlar, çoğunlukla dağınık ve devreden sistemlerle çalışır.

Eğer içinde yaşayacağımız geleceğin binaları ve kentleri, makine yerine daha çok bilgisayarlara benzeyecekse, OSArc kendi işletim yazılımını yazmak için açık, ortaklaşa bir yaklaşım sunuyor.

sharing of and collaboration on the hardware involved in designing kinetic or smart environments that tightly integrate software, hardware and mechanisms. Sensor data brings live inputs to inert material and enables spaces to become proto-organic in operation; design becomes an ongoing, evolutionary process, as opposed to the one-off, disjointed fire-and-forget methodology of traditional architecture. Operating systems emerge to manage the design, construction and occupancy phases, created as open platforms that foster and nourish a rich ecosystem of "apps". Various practices jostle to become the Linux, Facebook or iTunes of architectural software, engaging in "platform plays" on different scales rather than delivery of plans and sections. Embedded sensing and computing increasingly mesh all materials within the larger "Internet of things", evolving ever closer towards Bruce Sterling's vision of a world of spimes. Materials communicate their position and state during fabrication and construction, aiding positioning, fixing and verification, and continue to communicate with distributed databases for the extent of their lifetime.

### Occupancy

OSArc enables inhabitants to control and shape their personal environment—"to inhabit is to design", as John Habraken put it. Fully sentient networked spaces constantly communicate their various properties, states and attributes—often through decentralised and devolved systems. System feedback is supplied by a wide range of users and occupants, often either by miniature electronic devices or mobile phones—crowd-sourcing (like crowd-funding) large volumes of small data feeds to provide accurate and expansive real-time information. Personalisation replaces standardisation as spaces "intelligently" recognise and respond to individual occupants. Representations of spaces become as vital after construction as they were before; real-time monitoring, feedback and ambient

display become integral elements to the ongoing life of spaces and objects. Maintenance and operations become extended inseparable phases of the construction process; a building is never "complete" in OSArc's world of growth and change. If tomorrow's buildings and cities will now be more like computers—than machines—to live in, OSArc provides an open, collaborative framework for writing their operating software.

### REFERENCES

- 1 — R. Botson, R. Rogers, *What's Mine is Yours: The Rise of Collaborative Consumption*, HarperCollins, New York City 2010
- 2 — M. Fuller, U. Haque, "Urban Versioning System 1.0", in *Situated Technologies Pamphlet Series*, Architectural League of New York, New York City 2008\*\*\*\* <http://uvs.proposition>
- 3 — J. Habraken, *Supports—An Alternative to Mass Housing*, The Architectural Press, London 1972
- 4 — U. Haque, Open Source Architecture Experiment, 2003-05\*\*\*\* [www.haque.co.uk/opensource/architectu](http://www.haque.co.uk/opensource/architectu)  
— D. Kaspori, "A Communism of Ideas: towards an architectural open source practice", in *Archis*, 2003\*\*\*\* [www.themaze.org/opensource.html](http://www.themaze.org/opensource.html)  
— K. Kelly, *Out of Control: the rise of neo-biological civilization*, Perseus Books, New York City 1994  
— C. Leadbeater, *We think: The Power of Mass Creativity*, Profile Books, London 2008  
— Nettime mailing lists; mailing lists for networked cultures, politics, and tactics\*\*\*\* [www.nettime.org/Lis/Archives/nettime-l-01/msg00036.html](http://www.nettime.org/Lis/Archives/nettime-l-01/msg00036.html)  
— Open Building Network / Working Commission W104, "Open Building Implementation" of the CIB, The International Council for Research and Innovation in Building and Construction (meets in a different country every year since its first meeting in Tokyo in 1994)\*\*\*\* [www.open-building.info/conf.html](http://www.open-building.info/conf.html)  
— C. Price, R. Banham, P. Barker, P. Hall, "Non Plan: an experiment in freedom", in *New Society*, no. 338, 1969  
— M. Shepard (editor), *Sentient City: Ubiquitous Computing, Architecture, and the Future of Urban Space*, MIT Press, Boston 2011  
12 — B. Sterling, "Beyond the Beyond", blog on *Wired Magazine*\*\*\*\* [www.wired.com/beyond\\_the\\_beyond/](http://www.wired.com/beyond_the_beyond/)



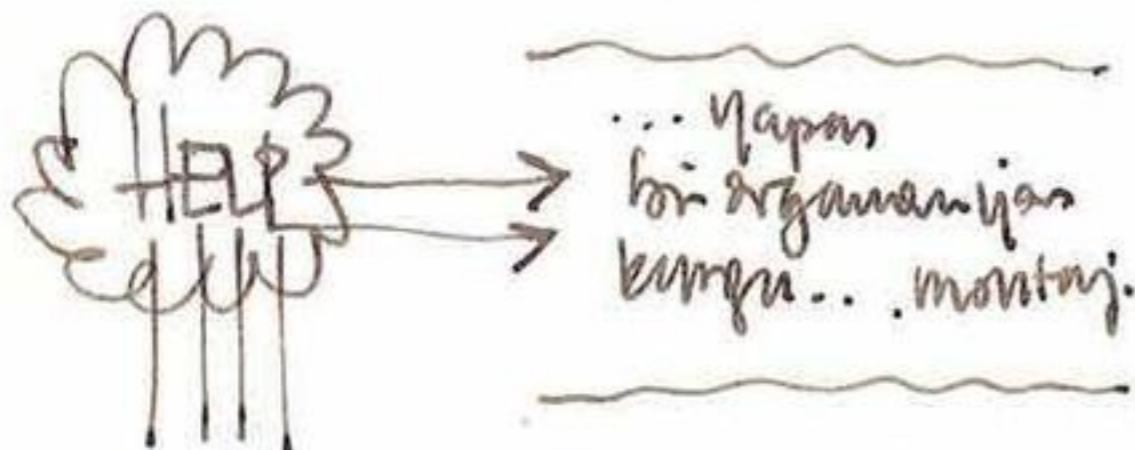
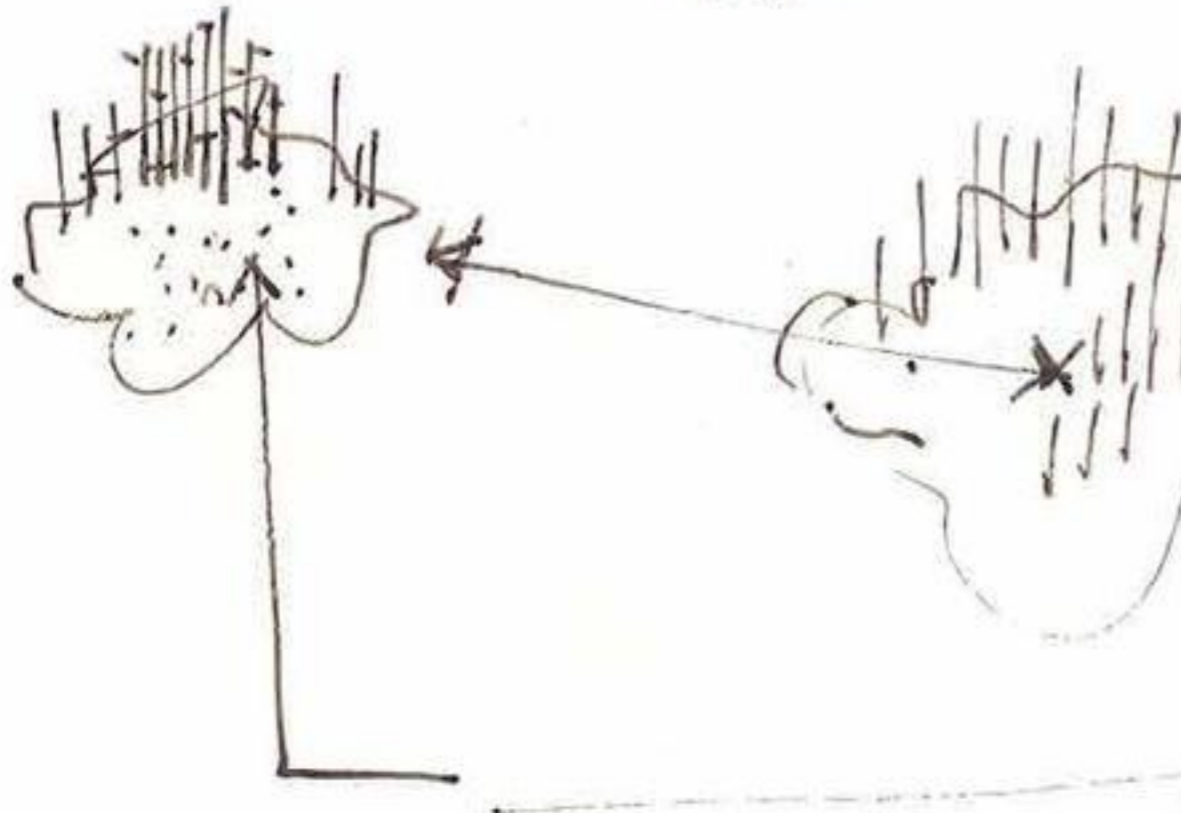
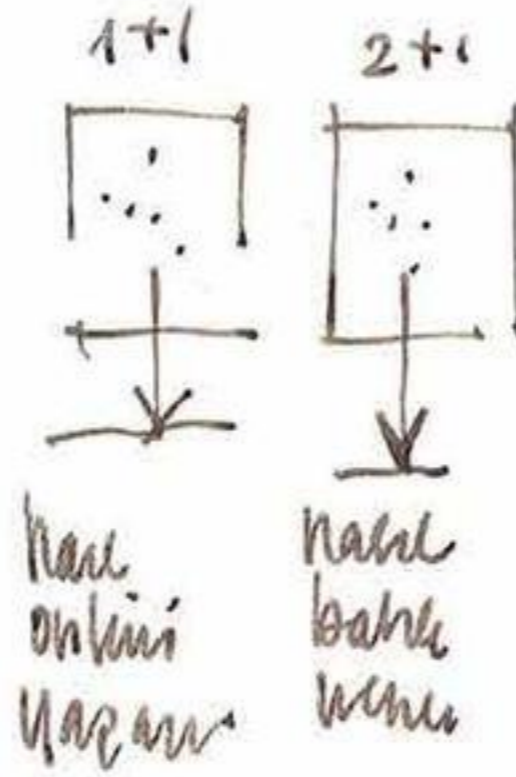
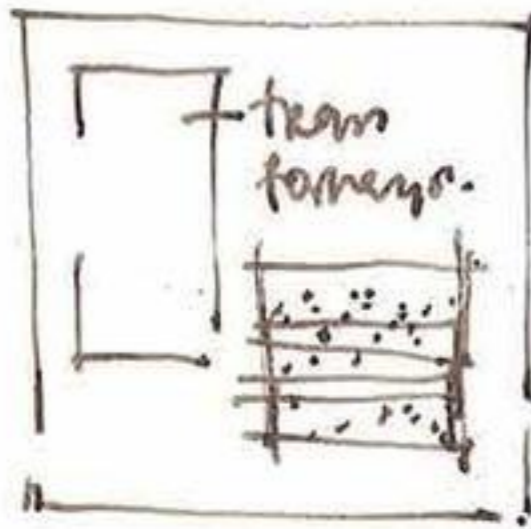
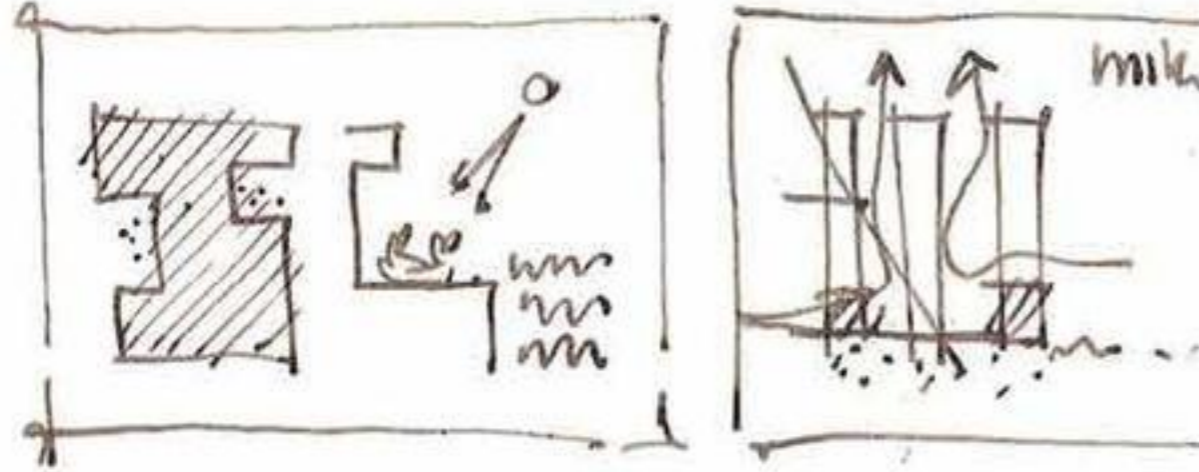
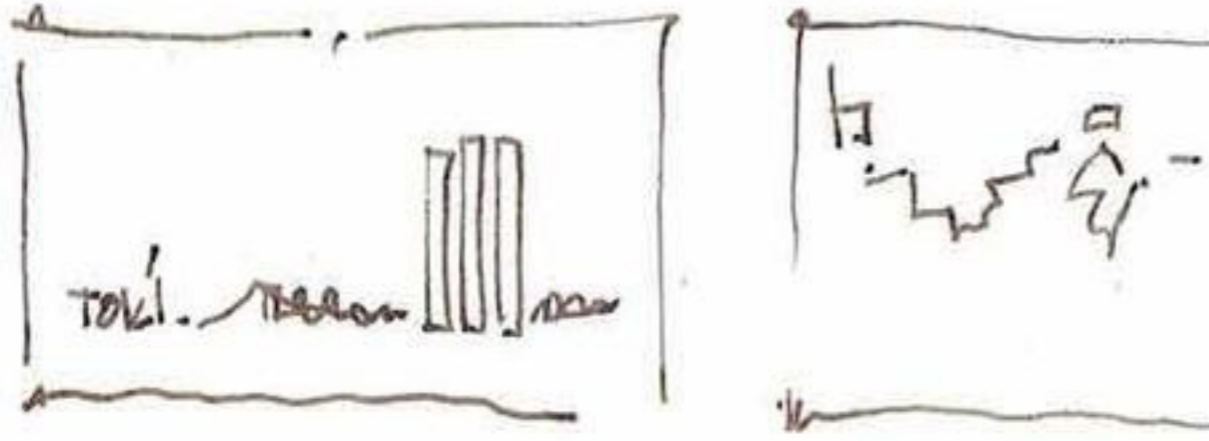
Ritratto collettivo de autori di Open Source Architecture  
\* Collective portrait of authors of Open Source Architecture

## TOKİ Kullanıcıları için Hayatta Kalma Kılavuzu / Survival Manual for TOKİ Dwellers

Boğaçhan Dünderalp

Istanbul, TUR

2012



help for  
urban  
violence  
p.m.

help for  
urban violence  
p.m.

T.C. Başbakanlık Toplu Konut idaresi Başkanlığı, alt sınıfların uygun fiyatlarla ev sahibi olma ihtiyaçlarını karşılamak üzere 1984'te kurulmuştur. Ancak, 2002'de, muhafazakar Adalet ve Kalkınma Partisi'nin hükümete geçmesi, TOKİ'nin bünyesinde kar getiren yaklaşımlarla lüks ev ve şahsi inşaatlara gittikçe daha çok odaklanıp radikal reformları harekete geçirirken, yoksulları ihmal etmiştir. TOKİ Sakinleri için Hayatta Kalma Kılavuzu, (TOKİ İstanbul'da 100.000'den fazla apartman inşa etmiştir), konut üzerine eleştirel ve parodik bir tepkidir ve kılavuz Ayazma ve Bezirganbahçe sakinleriyle yapılan görüşmelere ve onların eviçi hayatlarının uzamsal araştırmasına dayanır. Boğaçhan Dünderalp, TOKİ'nin oturmaya ayrılmış iç tasarımının belirsizliğini serbest el çizimleriyle aktarır, bu iç tasarım eski evlerinden çıkarılmış yeni sakinlerin gündelik hayatlarıyla orta yolu bulmaktadır. Kılavuz, TOKİ dünyasında hayatta kalmak için geçici stratejiler ile müdahaleler içeren spekülatif tasarımlar üzerinedir.

TOKİ, the Housing Development Administration of Turkey, was founded in 1984 to address the shortage of affordable housing for the lower class. In 2002, however, the rise to power of the conservative Justice and Development Party catalyzed radical reforms in TOKİ, focused increasingly on luxury housing and private construction as profit-generating approaches while neglecting the poorer classes. Survival Manual for TOKİ Dwellers is a critical and parodic take on housing in Istanbul (where TOKİ has built more than 100,000 apartments) based on interviews with inhabitants of Ayazma and Bezirganbahçe and spatial surveys of their domestic lives. Through hand drawings, Boğaçhan Dünderalp conveys the ambiguity of TOKİ's residential interior design, which compromises the everyday lives of new residents evicted from their former homes. The manual closes with speculative designs for ad-hoc strategies and interventions for surviving in the world of TOKİ.

v.

v.

www  
p.m.  
p.m.

63/1



## PREAMBLE

Open Hardware is a thing - a physical artifact, either electrical or mechanical - whose design information is available to, and usable by, the public in a way that allows anyone to make, modify, distribute, and use that thing. In this preface, design information is called "documentation" and things created from it are called "products."

The TAPR Open Hardware License ("OHL") agreement provides a legal framework for Open Hardware projects. It may be used for any kind of product, be it a hammer or a computer motherboard, and is TAPR's contribution to the community; anyone may use the OHL for their Open Hardware project.

Like the GNU General Public License, the OHL is designed to guarantee your freedom to share and to create. It forbids anyone who receives rights under the OHL to deny any other licensee those same rights to copy, modify, and distribute documentation, and to make, use and distribute products based on that documentation.

Unlike the GPL, the OHL is not primarily a copyright license. While copyright protects documentation from unauthorized copying, modification, and distribution, it has little to do with your right to make, distribute, or use a product based on that documentation. For better or worse, patents play a significant role in those activities. Although it does not prohibit anyone from patenting inventions embodied in an Open Hardware design, and of course cannot prevent a third party from enforcing their patent rights, those who benefit from an OHL design may not bring lawsuits claiming that design infringes their patents or other intellectual property.

The OHL addresses unique issues involved in the creation of tangible, physical things, but does not cover software, firmware, or code loaded into programmable devices. A copyright-oriented license such as the GPL better suits these creations.

How can you use the OHL, or a design based upon it? While the terms and conditions below take precedence over this preamble, here is a summary:

- \* You may modify the documentation and make products based upon it.
- \* You may use products for any legal purpose without limitation.
- \* You may distribute unmodified documentation, but you must include the complete package as you received it.
- \* You may distribute products you make to third parties, if you either include the documentation on which the product is based, or make it available without charge for at least three years to anyone who requests it.
- \* You may distribute modified documentation or products based on it, if you:
  - \* License your modifications under the OHL.
  - \* Include those modifications, following the requirements stated below.
  - \* Attempt to send the modified documentation by email to any of the developers who have provided their email address. This is a good faith obligation - if the email fails, you need do nothing more and may go on with your distribution.
- \* If you create a design that you want to license under the OHL, you should:
  - \* Include this document in a file named LICENSE (with the appropriate extension) that is included in the documentation package.
  - \* If the file format allows, include a notice like "Licensed under the TAPR Open Hardware License ([www.tapr.org/OHL](http://www.tapr.org/OHL))" in each documentation file. While not required, you should also include this notice on printed circuit board artwork and the product itself; if space is limited the notice can be shortened or abbreviated.
  - \* Include a copyright notice in each file and on printed circuit board artwork.
  - \* If you wish to be notified of modifications that others may make, include your email address in a file named "CONTRIB.TXT" or something similar.

\* Any time the OHL requires you to make documentation available to others, you must include all the materials you received from the upstream licensors. In addition, if you have modified the documentation:

- \* You must identify the modifications in a text file (preferably named "CHANGES.TXT") that you include with the documentation. That file must also include a statement like "These modifications are licensed under the TAPR Open Hardware License"

TARP Açık Donanım Lisansı ("OHL") anlaşması Açık Donanım projelerine resmi bir çerçeve sağlar. Bu lisans herhangi bir ürün için kullanılabilir, yani mesela bir çekiç veya bilgisayar anakartı gibi. TAPR'nin topluma katkısı olan bu lisansı isteyen herkes kendi açık donanım projesi için kullanabilir.

The TAPR Open Hardware License ("OHL") agreement provides a legal framework for Open Hardware projects. It may be used for any kind of product, be it a hammer or a computer motherboard, and is TAPR's contribution to the community; anyone may use the OHL for their Open Hardware project.



## Açık Kaynak Donanım İkleleri ve Tanımı 1.0 / Open Source Hardware Statement of Principles and Definition 1.0 TAPR

New York City, USA

2010—

\* Any time the OHL requires you to make documentation available to others, you must include all the materials you received from the upstream licensors. In addition, if you have modified the documentation:

- \* You must identify the modifications in a text file (preferably named "CHANGES.TXT") that you include with the documentation. That file must also include a statement like "These modifications are licensed under the TAPR Open Hardware License."
- \* You must include any new files you created, including any manufacturing files (such as Gerber files) you create in the course of making products.
- \* You must include both "before" and "after" versions of all files you modified.
- \* You may include files in proprietary formats, but you must also include open format versions (such as Gerber, ASCII, Postscript or PDF) if your tools can create them.

### TERMS AND CONDITIONS

#### 1. Introduction

1.1 This Agreement governs how you may use, copy, modify, and distribute Documentation, and how you may make, have made, and distribute Products based on that Documentation. As used in this Agreement, to "distribute" Documentation means to directly or indirectly make copies available to a third party, and to "distribute" Products means to directly or indirectly give, loan, sell or otherwise transfer them to a third party.

#### 1.2 "Documentation" includes:

- (a) schematic diagrams;
- (b) circuit or circuit board layouts, including Gerber and other data files used for manufacture;
- (c) mechanical drawings, including CAD, CAM, and other data files used for manufacture;
- (d) flow charts and descriptive text; and
- (e) other explanatory material.

Documentation may be in any tangible or intangible form of expression including but not limited to computer files in open or proprietary formats and representations on paper, film, or other media.

#### 1.3 "Products" include:

- (a) circuit boards, mechanical assemblies, and other physical parts and components;
- (b) assembled or partially assembled units (including component and subassemblies); and
- (c) parts and components combined into kits intended for assembly by others;

which are based in whole or in part on the Documentation.

1.4 This Agreement applies to any Documentation which contains a notice stating it is subject to the TAPR Open Hardware License, and all Products based in whole or in part on that Documentation. If Documentation is distributed in an archive (such as a "zip" file) which includes this document, all files in that archive are subject to this Agreement unless they are specifically excluded. Each person who contributes content to the Documentation is referred to in this Agreement as a "Licensor."

1.5 By (a) using, copying, modifying, or distributing the Documentation, or (b) making or having Products made or distributing them, you accept this Agreement, agree to comply with its terms, and become a "Licensee." Any activity inconsistent with this Agreement automatically terminates your rights under it (including the immunity from suit granted in Section 2), but the rights of others who have received Documentation, or have obtained Products, directly or indirectly from you will not be affected so long as they fully comply with it themselves.

1.6 This Agreement does not apply to software, firmware, or code loaded into programmable devices which may be used in conjunction with Documentation or Products. Such software is subject to the license terms established by its copyright holder(s).

#### 2. Patents

2.1 Each Licensor grants you, every other Licensee, and every possessor or user of Products a perpetual, worldwide, and royalty-free immunity from suit under any patent, patent application, or other intellectual property right which he or she controls, to the extent necessary to make, have made, possess, use, and distribute Products. This immunity does not extend to infringement arising from modifications subsequently made by others.

2.2 If you make or have Products made, or distribute Documentation that you have modified, you grant every Licensor, every other Licensee and every possessor or user of Products a perpetual, worldwide, and royalty-free immunity from suit under any patent, patent application, or other intellectual property right which you control, to the extent

Yazılımlar için açık kaynak "lisansları" (kodların ücretsiz dağıtımına ve üzerinde değişiklik yapılmasına izin verirler) en az 1998'den beri mevcut. Açık kaynaklı donanım için eşdeğer bir lisans ise çok daha yeni. 2010 yılında New York'ta yürütülen Open Hardware atölyesinde bir taslak tanım oluşturuldu. O zamandan beri bir wiki ([freedomdefined.org/OSHW](http://freedomdefined.org/OSHW)) üzerinden yönetilen etkileşimli sayıda imzacının katkısıyla Açık Kaynak Donanım (OSHW) Lisansı'nın birçok yeni taslağı yazıldı. Üzerinde 278 imza bulunan güncel versiyondaki ilkelerden biri şunları belirtiyor: "Açık kaynak donanım, bilgiyi paylaşmak ve tasarımların açık alışverişiyle ticareti teşvik etmek suretiyle insanlara kendi teknolojilerini kontrol etme özgürlüğünü verir". Bugüne kadar açık kaynak donanım için bir yapı oluşturmaya çalışan başka girişimler de ortaya çıktı, ve bu hareketin ruhuna uygun olarak imzacılar şunu ifade ediyor: "Bu tanımlamaya uysun ya da uymasın, her tür açıklığı ve işbirliğini teşvik ediyoruz".

For software, open source "licenses"—legal contracts that allow for the free distribution and modification of code—have existed at least since 1998. An equivalent for open source hardware is much more recent. An initial definition was put together at the 2010 Opening Hardware workshop in New York City. Since then, the Open Source Hardware (OSHW) License has gone through a number of drafts by an impressive group of contributors, managed through a wiki ([freedomdefined.org/OSHW](http://freedomdefined.org/OSHW)). The current version of the license, with 278 signatories, declares that "open source hardware gives people the freedom to control their technology while sharing knowledge and encouraging commerce through the open exchange of designs." There have since been other initiatives to create a structure for open source in hardware, and in the true spirit of the movement, the signatories "encourage and support all forms of openness and collaboration, whether or not they fit this definition."

So, what are the economies of scope of the new p2p age? They come in two flavors:

1. The mutualizing of knowledge and immaterial resources
2. The mutualizing of material productive resources

The first principle is easy to understand. If we lack knowledge as individuals (and nobody can know everything) as a community, local or virtual, it is much more likely that someone knows. Hence, the mutualizing of knowledge and 'crowd-accelerated innovation', now already a well-known feature of the collaborative economy. But the advantage of scope is created when that knowledge is shared, and thus, it can be used by others. With this social innovation, the common cost of the joint production factor that is knowledge, is dramatically reduced.

Take the example of the paradigmatic Nutrient Dense Project.

This global community of agrarian workers and citizen scientists is interested in experimenting with better nutrients to obtain better quality food. Hence joint research can be carried out to test various nutrients in various soils and climate zones, and they will instantly benefit not just the whole participating community, but potentially, the whole of humankind. Strategies that are based on privatizing intellectual property, cannot obtain such advantages of scope, or at least, not at that level.

Or take the example of the urban homestead of the Dervaes family in Los Angeles, who succeed in producing 6,000 pounds of food annually on a tiny city plot. Because they are sharing their productivity innovation, hundreds of thousands have already learned to improve their own lots, but imagine the speed of innovation that would occur if they were supported by Partner State institutions, who would support and spread such social innovations even

TXT 016

TUR ↗ say 361

## P2P Toplumu için Taslak / Blueprint for a P2P Society

Michel Bauwens

[Shareable](#)

07/04/2012

ing physical productive resources, is  
ption. The general idea is the same. Alone,  
service, but seen from the point of view of a  
else has it, and that other person could  
o all possess the same tool if we can access  
it when we need it. Hence the proliferation of p2p marketplaces.

Let's take an illustrative example: car-sharing. Car-sharing projects can be mutualized through the intermediary of a private company which owns the cars (fleetsharing, like Zipcar), through p2p marketplaces which link car users to each other (RelayRides and Getaround), or through nonprofits or public entities (Autolib in Paris). But they all achieve economies of scope. According to a study cited by ZipCar, for every rented car, there are 15 fewer owned cars on the road. And carsharing members drive 31% less after they join. So, in 2009 alone, car-sharing diminished global carbon dioxide emissions by nearly half a million tons.

The second principle, of mutualizing physical productive resources, is exemplified collaborative consumption. The general idea is the same. Alone, I may lack a certain tool, skill, or service, but seen from the point of view of a community, it is likely someone else has it, and that other person could share, rent or barter it. No need to all possess the same tool if we can access it when we need it. Hence the proliferation of p2p marketplaces.

Let's take an illustrative example: car-sharing. Car-sharing projects can be mutualized through the intermediary of a private company which owns the cars (fleetsharing, like Zipcar), through p2p marketplaces which link car users to each other (RelayRides and Getaround), or through nonprofits or public entities (Autolib in Paris). But they all achieve economies of scope. According to a study cited by ZipCar, for every rented car, there are 15 fewer owned cars on the road. And carsharing members drive 31% less after they join. So, in 2009 alone, car-sharing diminished global carbon dioxide emissions by nearly half a million tons.

Imagine similar developments in every sector of production.

So, what will the new system look like if economies of scope become the norm and replace economies of scale as the primary driver of the economy and social system? We already mentioned the global open design communities, and we suggest that it will be accompanied by a global network of microfactories, who are producing locally, such as the ones that the open source car companies like Local Motors and Wikispeed are proposing and which are already prefigured by the networks of hackerspaces, Fablabs and co-working spaces.

This means we also need global material organisations, not to produce on a global scale, but to organize our material activities so as to minimize the 'common costs' of the various networks, and not just in terms of sharing knowledge. In other words, who will play the role that the Catholic Church and its roaming monks played in the Middle Ages? Let's not forget, it was not just an open design community but an effective material organisation giving leadership to a whole continent-wide cultural sphere. Do we have a potential p2p version of this, that can operate globally?

The answer is of course the generalization of the "phyle" as proposed previously.

The only thing left to do is to answer to the crucial question: what does global governance look like in P2P civilization? How can we transform the global material Empire which at present dominates world affairs for the benefit of a few, and replace the ineffectual global institutions that are present inadequate to deal with global challenges?

TAGS: CAR SHARING, P2P, P2P FOUNDATION, SHARING ECONOMY

**900km Nil Şehri / Nile City**

Pier Paolo Tamburelli, Oliver Thill, Atelier Kempe Thill, baukuh, GRAU, Lola, Aymen Hashem

Cairo, EGY

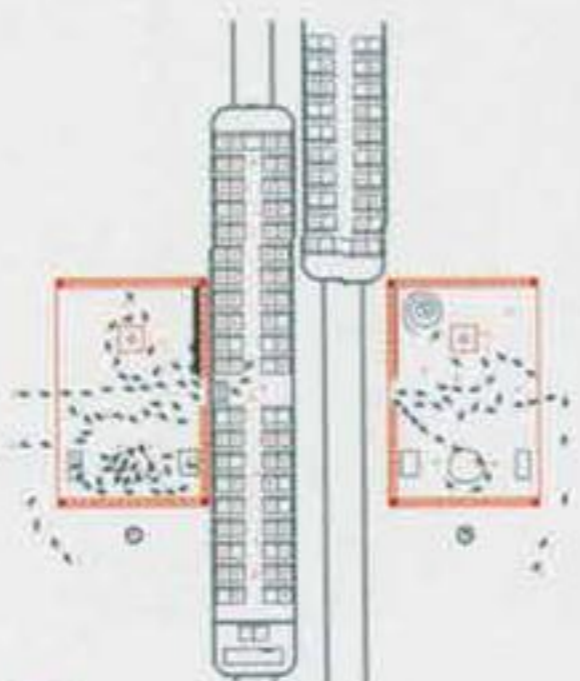
2009—

"Kentsel mekan" genellikle 18. ve 19. yüzyıl Avrupası'nın klasik biçimsel tanımlarını anımsatan modern metropoller olan New York veya Paris'in fotojenik caddeleriyle ilişkilendirilir. 900km Nil Şehri projesinin küratörü Pier Paolo Tamburelli, metropol yoğunluğuna sahip fakat tanıdık kentsel yapılara benzemeyen yeni bir global yerleşim örüntüsü tanımlıyor. Bu proje, içinde iki tarafından 12 kilometreye kadar genişleyen verimli ve sulak vadilerle sınırlanmış yarım kilometre genişliğindeki Nil'de; Tokyo ya da Los Angeles'a benzer nüfus yoğunluklarının olduğu bir tipoloji tanımlamakta. Bu çalışma, ölçeklenebilir büyüme stratejileri geliştirebilmek amacıyla bizlere kır-kent melezlerinden oluşan kaynaşık bir manzara önermekte. Proje sahiplerinin dile getirdiği gibi: "Bu sistem sadece analogi olarak 'kent' olarak tanımlanabilir; hem aynı anda kendisi bir olgu olan hem de bir proje olarak zaten varlık gösteren..."

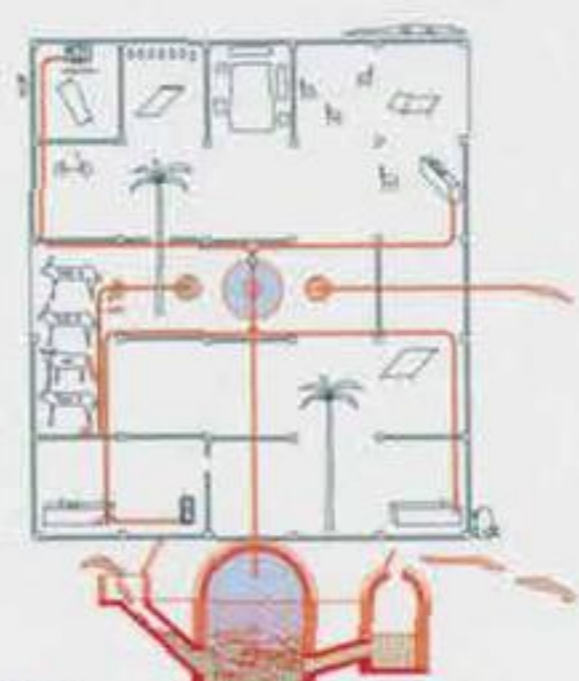
"Urban space" is generally associated with the photogenic streets of New York City or Paris—modern metropolises, but ones that evoke the classic formal definition of the city in 18th and 19th century Europe. The 900km Nile City project, initiated in 2009 at the ETH Studio Basel, investigates a new global pattern of inhabitation with a metropolitan density but without the familiar structure of a canonical city. Based on a series of incursions into the Nile Valley, the research studies a recurring typology in which the half-kilometer-wide river is bordered on each side by fertile, irrigated fields up to 12 kilometers wide, with population densities similar to Tokyo or Los Angeles. This work proposes a cohesive view of rural-urban hybrids in order to develop scalable strategies for growth. In the words of the project team, "this system can only be defined as a 'city' by analogy; to call it a 'city' is already a project, even if it is just a matter of fact."



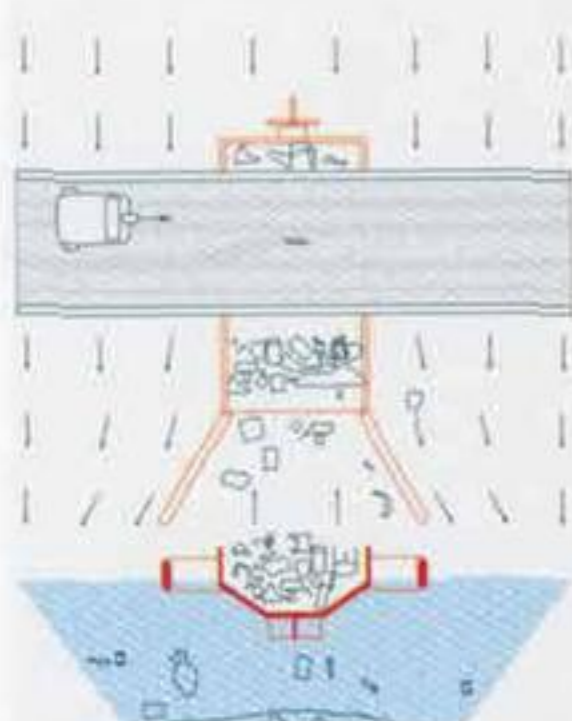
**A** water ↘ agriculture ↗



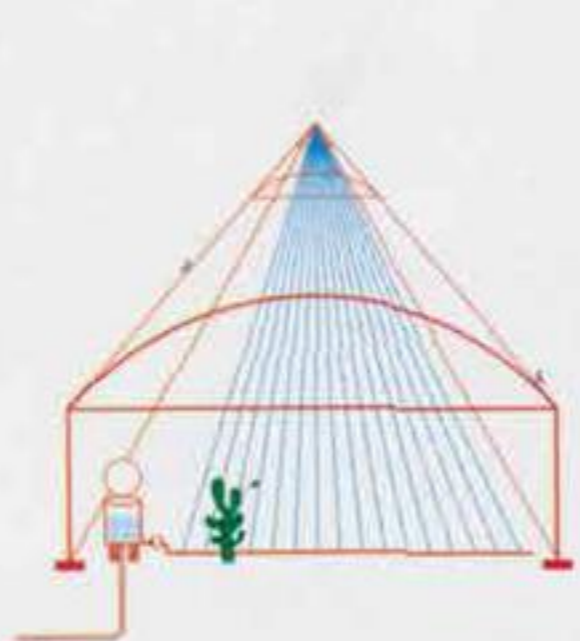
**B** mobility ↗ education ↗



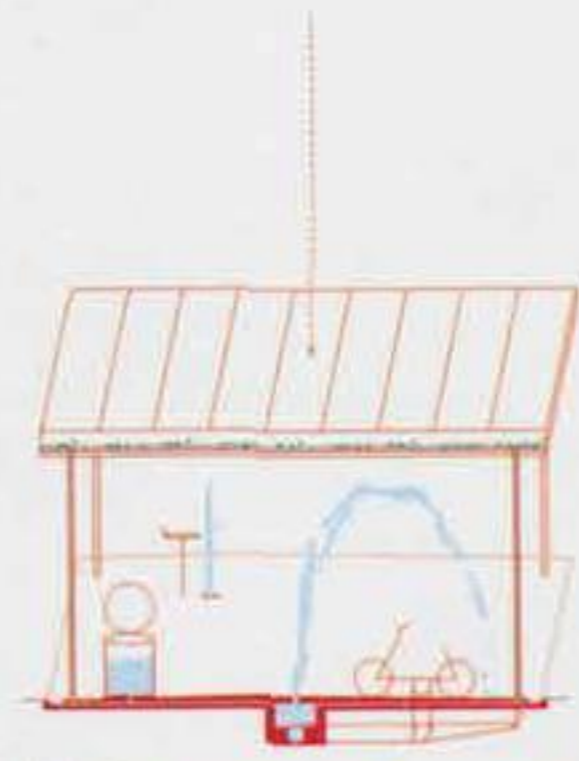
**C** energy ↗ housing ↗



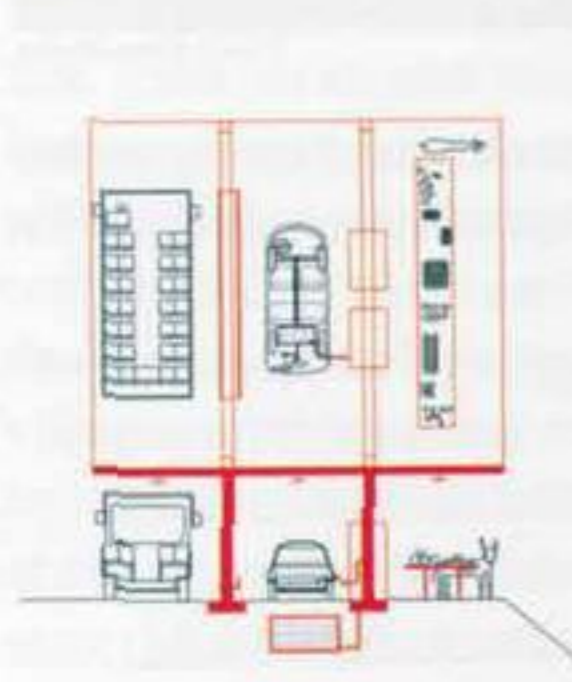
**D** water ↘ energy ↗



**E** water ↘ agriculture ↗



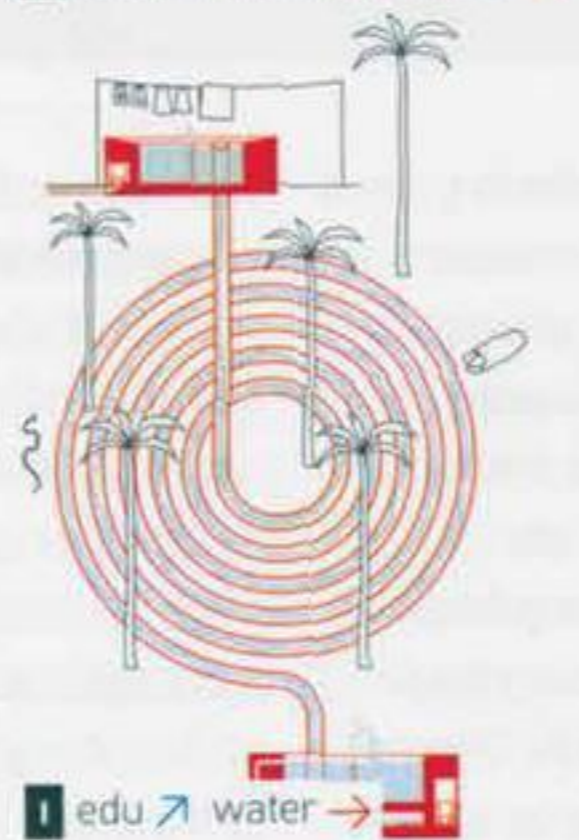
**F** edu ↗ energy ↗ water →



**G** mobility ↗



**H** mobility ↗



**I** edu ↗ water →

*Nine machines*: abaco degli interventi alla microscala. Ogni macchina partecipa a una strategia accumulativa che sortisce molteplici effetti di grande qualità, indipendentemente dalla dimensione della macchina stessa

**CREDITS**

900 km Nile City è una ricerca iniziata nella primavera del 2009 da ETH Studio Basel e sviluppata nell'inverno del 2009 dal Berlage Institute di Rotterdam, l'Università di Assiut e il Governatorato di Sohag, Markaz El Monshah, coordinata da Pier Paolo Tamburelli e Oliver Thill. È stata presentata alla V Biennale di Architettura di Rotterdam, diretta da George Brugmans, insieme con Joachim Declerck e Henk Ovink nell'aprile 2012. Il lavoro è stato sviluppato in stretta collaborazione con autorità e popolazioni locali ed è suddiviso in varie parti e pubblicato in quattro volumi: un manuale d'istruzioni (curato da baukuh, Atelier Kempe Thill, GRAU, LOLA, Aymen Hashem/AHUD, Deerns Italia) e tre indagini fotografiche (Stefano Graziani, Bas Princen)

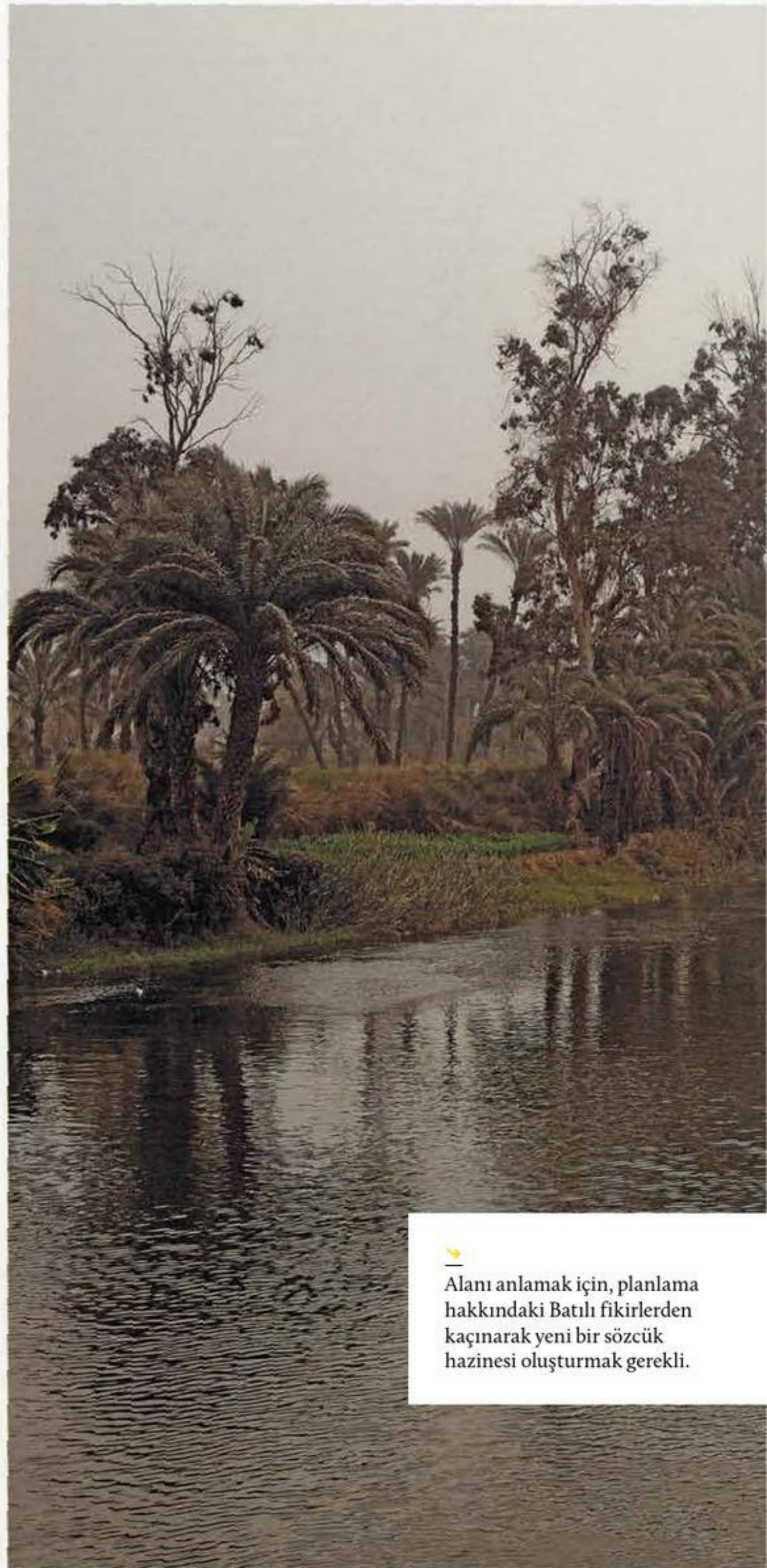
• In Saverio Pesapane's film *It's Countryside*, produced with Angelo Boris Boriolo, a farm worker looks around and says, "We're lucky, because we have the Nile, the original source of life." Geography bears out the truth of these words, as the Nile is indeed all there is. Seen from above, the landscape displays disarming simplicity; it is as schematic as the graphics of an Atari videogame and so abstract as to seem entirely artificial. The valley, which is about 900 kilometres long and never more than 12 kilometres wide, is bordered by two mountain chains, with the Nile running down the middle. Controlled by the Aswan Dam and many other smaller barriers, the river has essentially been transformed into a huge canal entirely managed by humans. The fertile strip of terrain, irrigated by a traditional system of canals organised into a roughly orthogonal grid, is subdivided into tiny parcels of land. The result is a repetitive, fragmented and striking landscape where fields of wheat, maize, cotton, onions and sugar cane—the area's only crops—follow one after another. Beyond the fields, the sands of the desert loom in the background.

This narrow linear oasis has a population of 26 million, with a density of 2,100 people per square kilometre, comparable to Los Angeles or Tokyo-Yokohama. The area's peculiarity lies in the fact that, despite being relatively short of buildings, it is a densely

*A new vocabulary is needed in order to understand the area, avoiding classical Western ideas about planning*

constructed environment. In fact, in the Nile Valley there are only 10 square metres of built space per person (compared to an average in the West of around 45 square metres). The density of the built environment therefore reflects the density of the population. Along the length of the river the architecture does not vary at all, made up of buildings with concrete skeletons filled in with bricks and very few apertures. The construction material is the one readily available in the area: improvised, illegal brick factories produce blocks using mud from the Nile. The houses occupy as little space as possible and are built so they can be extended upwards, becoming small towers that rise as high as eight floors. The buildings are all very similar since they are the product of the same social logic, growing in height with the increase in family members.

There are few public services and little industrial activity. The somewhat scarcely developed road network limits the mobility of goods and people. The rail infrastructure, meanwhile, runs along the valley axis and, in correspondence with the capitals of the governorates, there is a bridge across the Nile and a small airport. The planned structure of a modern city is overlaid onto a dense, informal and rural system made up of villages, fields and canals, where building development is haphazard and random. The fertile land and the water, which comes only from the Nile, sustains an almost entirely agricultural—and extremely archaic—economy, where the technology used for cultivation seems not to have changed over time. The number of inhabitants continues to grow and the consequent increase in population density is inevitably also causing the expansion of existing villages, with the result that available arable land is shrinking by around 20,000 hectares each year. The excessive exploitation of resources may lead to a saturation threshold in terms of water, agriculture, population and buildings. The limit to these variables is "the complete urbanisation of the area, which could lead to its immediate extinction".



Alanı anlamak için, planlama hakkındaki Batılı fikirlerden kaçınarak yeni bir sözcük hazinesi oluşturmak gerekli.

**A 90-point manifesto for a 900-km-long linear city**

Since 1980, the official strategy of the Egyptian government has been to relocate part of the population to the desert fringes of the Nile Valley. This drastically one-dimensional policy derives from the need to preserve land in the valley for cultivation. However, the idea of moving peasant or agricultural families into the desert does not seem realistic. While the creation of new urban centres is clearly one possible solution to overpopulation, it cannot be the only alternative, as the villages in the valley will, in any case, continue to grow.



in 2033, perspective.

Double City, urban corridor El Monshah/ New Sohag, perspective from elevated highway.



new settlements along the desert's borders. While such growth is unavoidable, planning can direct this transformation, which would be disastrous otherwise.

12.

**We propose a double strategy for the new Nile City, preserving large portions of farmland and at the same time providing space for an explicitly urban development.**

The Nile City can be developed by connecting the two main infrastructural systems: railways and highways. We propose completing the highway in the western desert and realizing new solar power plants, industries, and infrastructure in the desert. We propose building a fast new bus system with hubs in the western desert (in the future, if this initial project proves successful, this infrastructure might be substituted with a high-speed railway) and transforming the existing railway into a metro train. A series of new corridors that are perpendicular to the valley and connect the main infrastructural hubs will appear and attract urban growth, thereby relieving pressure from rural areas. A new difference in metropolitan intensity will appear.

We propose continuing with that for every urban center of around a satellite city of the same size be edge. The old center will remain a train station, while the new center to the highway. Both cities will be a differential bus lane. By limiting communication between the two cities to less than ten minutes will be produced. The new double city runs perpendicular to the Nile City produce an intensely used urban center will consist of an east-west, high-speed lane highway with several entrances and exits complemented by a slower parallel road along which commercial activities and urban growth can occur. A grey zone of informal urban development will naturally grow along the corridor. Villages within the *urban corridor* will expand faster than others, and they will gradually grow together to form larger urban entities. Illegal construction will occur along the local parallel roads and at their junctions. Informal private houses, craft workshops, garages, fruit markets, little shops for building materials, etc., will be built here and form a blanket of *urban plankton* between the two centers of the double city.

The double cities will define a set of urban territories (with different intensities according to their respective assets) and attract growth, leaving other areas of the valley relatively free from urban pressure. Double cities will appear in correspondence with the main cities and the major infrastructural hubs (which will occur every thirty to fifty kilometers) and will cut through the landscape of farmland and villages. The perfect continuity of the Nile Valley will disappear.

13.

These days every landscape innovation being introduced in the West seems to belong to a bygone era: urban farming, re-naturing rivers, minimizing footprints, etc. In contrast, the solutions being proposed by Egyptian planners are thoroughly modern (biotech, desert farming, hyper-specialization) and are based on the belief that technological progress is the only means to a better future. Both positions seem somehow naïve. However, the Nile City certainly needs more articulated combinations of traditional and innovative technologies – a

new set of eclectic 'machines' capable of learning from whatever they can.

A series of repeatable small-scale interventions will be distributed throughout the villages and the fields in order to enact a multitude of micro-events. Transformation in the Nile City will be both hyper-rigid (top-down governmental investments in infrastructure) and hyper-flexible (a thousand bottom-up innovations). We propose implementing nine machines that contain the genes of soft change. These machines will transform the villages from within. The machines are anticipatory devices defining new local uses that will modify the equilibrium of the valley. The machines will generate small-scale consequences for their immediate environment, but also produce larger effects that belie their size. The new machines are very light; they are small or large – but always light – gizmos designed to support and complete the inflexible, large-scale solutions. The machines are inexpensive and easy to build. Some machines might not last long if they prove to be not intelligent enough, but others will last longer and gradually evolve. A certain degree of failure is to be accepted. In the cases in which

— Biz yeni Nil Şehri için, hem tarım alanlarının büyük bölümünü koruyan hem de kentsel gelişime alan sağlayan bir çifte strateji öneriyoruz.

— Nil Vadisi bilimsel bir deneyin netliğine sahiptir. Değişkenleri en aza indirgenmiştir. Vadide sadece aralarında çok az bir mesafe olan verimli toprak veya çöl vardır. İlkel de olsa, Nil Vadisi tamamen yapaydır. Su sadece Nil nehrinden gelir. Tarım ancak sulama nedeniyle mümkündür. Tarım

alanlarının çöle yayılmasının (mümkün ama sorunlu) yanı sıra, nüfusun artması ile yerleşimler genişlemekte ve alanlar küçülmemektedir. Nil Vadisi'nde alternatifler "mimari veya devrim" değil, ancak "eylem veya bitkinlik" ya da "planlama veya yok olma" demektir.

We assume: no big technological leap forward, no sudden introduction of bureaucratic efficiency, no change of the valley's property structure, no demolition of villages, no massive relocation of peasants into the desert. At the same time, we will not use tradition as an excuse: the Nile City needs to change in order to survive, and this transformation cannot but impact the economy and, most importantly, the Egyptian family structure.

15.

**The Nile Valley has the clarity of a scientific experiment. The variables are reduced to a minimum: there is only fertile land or desert, with very little in between. Though somehow primitive, the Nile Valley is entirely artificial. Water comes only from the Nile. Agriculture is possible only because of irrigation. Apart from agricultural expansions into the desert (which is possible but problematic), an increasing population means expanding settlements and shrinking fields. In the Nile Valley, the alternatives are not 'architecture or revolution', but 'action or exhaustion', 'planning or extinction'.**

The 900 Km Nile City was developed for the 5th International Architecture Biennale Rotterdam and is based on a 2009 design studio held at Berlage Institute by P. P. Tamburelli and O. Thill.

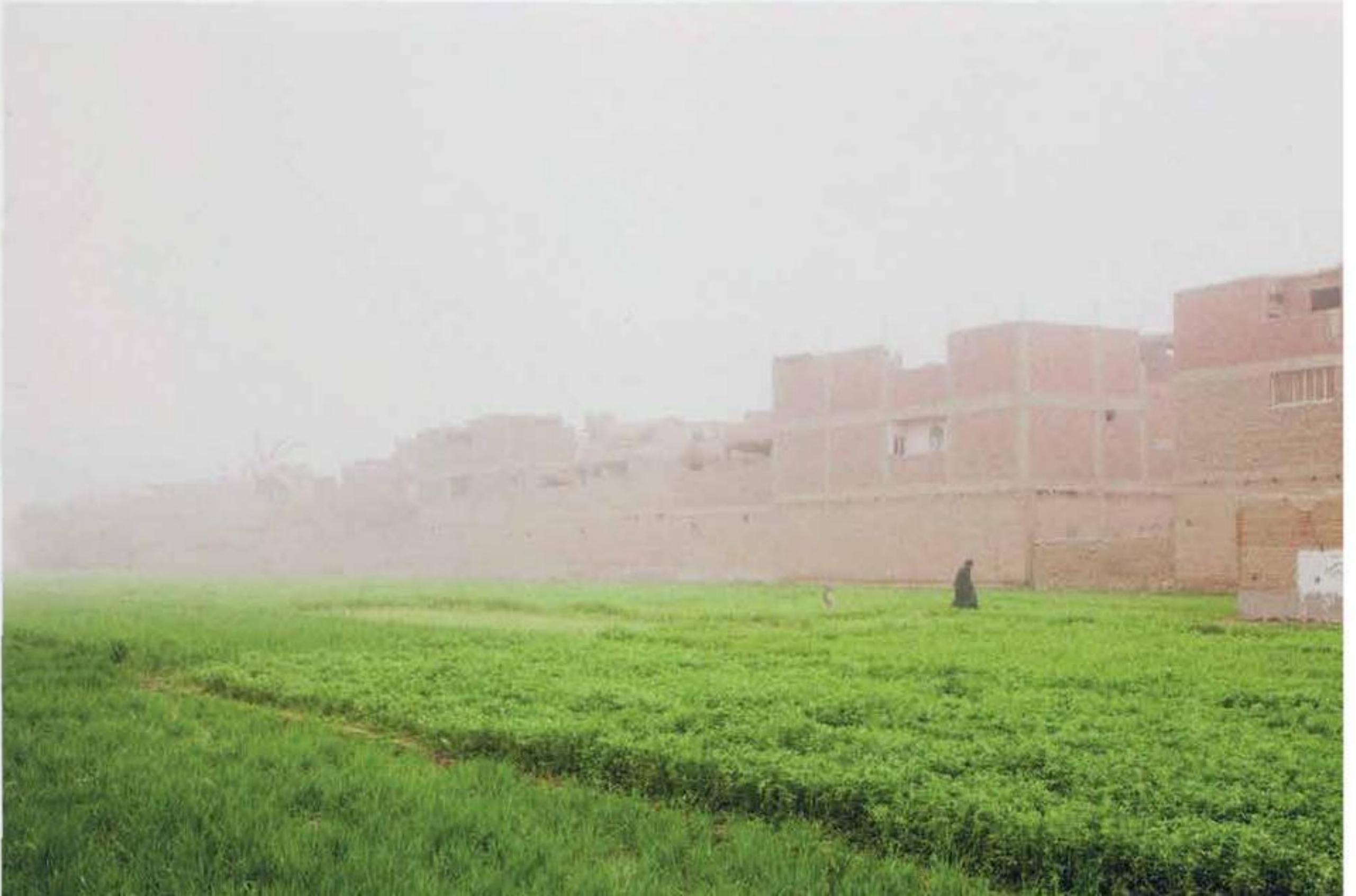
Sponsors: Fondazione AMGA, Gestione Acqua S.p.A., Stimuleringsfonds voor Architectuur

Partners: Assiut University, El Monshah Markaz, Embassy of the Kingdom of the Netherlands in Cairo, Sohag Governorate, TRT Trasporti e Territorio S. p. A., UNISG University of Gastronomic Sciences Pollenzo





900km Nil Şehri



900km Nile City

## Makers

Cory Doctorow

doctorow@craphound.com

186,000 words

Tor Books: 978-0765312792

HarperCollins UK/Voyager: 978-0007325

Last modified 24 Jan 2012

\$\$\$\$

About this download

There's a dangerous group of anti-copyright activists out there who pose a threat to our laws. What's more, they're powerful and organized, and have the ears of our

I'm speaking, of course, of the legal departments at ebook publishers.

These people don't believe in copyright law. Copyright law says that when you die, your descendants or donate it to the local homeless shelter. Owning books has become a luxury. You own your books. When copyright laws are made -- by elected officials, acting in the

But ebook publishers don't respect copyright law, and they don't believe in the concept of \*licensing\* that book, and that copyright law is superseded by the thousand-dollar deal. (Of course, the button on their website says, "Buy this book" and the fine print says "Total licenses of ebooks are up from 0.00001% of all publishing to 0.0001% of all publishing")

I say to hell with them. You bought it, you own it. I believe in copyright law.

So you own this ebook. The license agreement (see below), is from Creative Commons, a gift, not a confiscation. Enjoy.

What do I want from you in return? Read the book. Tell your friends. Review it. (older students, please -- that sex scene is a scorcher) (\*now\* I've got you)

"This song is Copyrighted in U.S., under Seal of Copyright #154085, for a period of 70 years, but we don't care. Publish it. Write it. Sing it. Swing it."

Oh yeah. Also: if you like it, buy it

<http://craphound.com/makers/buy>

or donate a copy to a worthy, cash-strapped institution.

<http://craphound.com/makers/donate>

Why am I doing this? Because my problem isn't piracy, it's obscurity (thank you, copyright law, for that). I was 17 and grew up to spend practically every discretionary dollar on books. Now that the days of hardcover books aren't ever going to get harder to copy); and because readers have shared

I have always dreamt of writing sf novels, since I was six years old. Now that you don't get oppressed by ranchers or stuck on the launchpad in an accident, celebrating what I write is goddamned \*bizarret\*

TXT 017

TUR ↗ say 362

Yapımcılar / Makers

Cory Doctorow

Tor

2009

Suzanne took notes. She knew all this, but Kettlewell gave good sound-bite, and talked slow in deference to the kind of reporter who preferred a notebook to a recorder. "But we're not gonna do that." He hunkered down on his haunches at the edge of the stage, letting his tie dangle, staring spacily at the journalists and analysts. "Kodacell is bigger than that." He'd read his email that morning then, and seen Rat-Toothed's new moniker. "Kodacell has goodwill. It has infrastructure. Administrators. Physical plant. Supplier relationships. Distribution and logistics. These companies have a lot of useful plumbing and a lot of priceless reputation.

"What we don't have is a product. There aren't enough buyers for batteries or film -- or any of the other stuff we make -- to occupy or support all that infrastructure. These companies slept through the dot-boom and the dot-bust, trundling along as though none of it mattered. There are parts of these businesses that haven't changed since the fifties.

"We're not the only ones. Technology has challenged and killed businesses from every sector. Hell, IBM \*doesn't make computers anymore\*! The very idea of a travel agent is inconceivably weird today! And the record labels, oy, the poor, crazy, suicidal, stupid record labels. Don't get me started.

"Capitalism is eating itself. The market works, and when it works, it commodifies or obsoletes everything. That's not to say that there's no money out there to be had, but the money won't come from a single, monolithic product line. The days of companies with names like 'General Electric' and 'General Mills' and 'General Motors' are over. The money on the table is like krill: a billion little entrepreneurial opportunities that can be discovered and exploited by smart, creative people.

"We will brute-force the problem-space of capitalism in the twenty first century. Our business plan is simple: we will hire the smartest people we can find and put them in small teams. They will go into the field with funding and communications infrastructure -- all that stuff we have left over from the era of batteries and film -- behind them, capitalized to find a place to live and work, and a job to do. A business to start. Our company isn't a project that we pull together on, it's a \*network\* of like-minded, cooperating autonomous teams, all of which are empowered to do whatever they want, provided that it returns something to our coffers. We will explore and exhaust the realm of commercial opportunities, and seek constantly to refine our tactics to mine those opportunities, and fill our hungry belly. This company isn't a company anymore: this company is a network, an approach, a sensibility."

Suzanne's fingers clattered over her keyboard. The Brit chuckled nastily. "Nice talk, considering he just made a hundred thousand people redundant," he said. Suzanne tried to shut him out: yes, Kettlewell was firing a company's worth of people, but he was also saving the company itself. The prospectus had a decent severance for all those departing workers, and the ones who'd taken advantage of the company stock-buying plan would find their pensions augmented by whatever this new scheme could rake in. If it worked.

# NON-PLAN

—a proposal by Cedric Price, being his detailed contribution to a combined article by Reyner Banham, Peter Hall and Paul Barker, published in *New Society*, March 21, 1969.

Planning control and legislation at present compensates for the unevenness of access, wealth, opportunity potential, and environment of various areas, and in so doing attempts to make all conditions equal—if not in appearance at least in the capacity to change. Thus it would be considered more heinous to destroy a Georgian square in Gateshead than in Bristol. Non-plan is intended to destroy such a system of values. The introduction of Non-plan in four areas selected and illustrated here, would in fact encourage unevenness of development and exploitation of peculiarities. In environmental terms 'different' would supersede 'good' and 'bad'.

Under Non-plan towns as such would no longer have to justify their inherited location and bulk by providing a centralized amenity pad for half the area between themselves and towns of equal size. Agriculture would no longer be able

to obtain protection for the dirtiest and most wasteful of workshop floors on the spurious grounds that it alone could provide the necessary open-air amenity lung between urban settlements.

Non-plan, in reducing the permanence of the assumed worth of past uses of space through avoiding their very reinforcement, might well give society not only an opportunity to re-assess such worth but to establish a new order of priorities of land, sea and air use which would be related more directly to the valid social and economic life-span of such uses.

Such a supposition, however, is bordering on moral prediction, if not planning, and this is just the situation that Non-plan is trying to avoid by encouraging unselfconscious immediacy 'at all times'. Motown must make way for 'no-town'—Utopia for non-plan.

## General recommendations

### Restrictions to be lifted.

All physical planning restrictions including:  
 Road, rail and other transport routes other than national  
 Access points—type, size and frequency—to existing routes  
 Preservation for cultural, historic, etc., reasons  
 Aesthetic control for new buildings  
 Land use control—including industrial and commercial development  
 Compulsory purchase orders  
 Plot ratio and height controls  
 Other restrictions to be removed include:  
 Particular privileges related to Crown Lands and War Department property  
 Present rights of the Forestry Commission  
 Clean air and water pollution Acts (part)  
 Farm subsidies—both for capital expenditure and production  
 National Parks Act  
 Mineral rights  
 Common Lands law  
 Flight path restrictions—not National or International  
 Fisheries Acts  
 Wildlife Acts  
 Housing subsidies as at present applied to 'permanent' investment  
 Major public works grants  
 Direction of industry or labour  
 L.O.B. (Location of Offices Bureau)  
 Local radio and TV frequency control  
 Sunday Observance Act  
 Countryside Commission related to the areas

### Controls—physical or legislative—that would need to be retained to enable normal relationships with the rest of the U.K.

National and international control of flight paths, radio frequencies and power lines  
 Parts of Clean Air and Pollution Acts related to health  
 All Ministry of Agriculture and Ministry of Health anti-disease legislation  
 Existing national physical links  
 National policy on immigration—however odious

### New controls or legislation required to enable Non-plan to function.

New legislation would be required in relation to:  
 Off-shore development  
 Foreign investment and movement of money and capital goods  
 Land tenure and the reform or substitution of 'freehold'  
 Major standard and discretionary grants made by central government to local authorities must be stopped first, since it is these more than anything else which perpetuate urban size and structure in irrelevant forms  
 Similarly, agricultural subsidies must go since these again originate 'rural' land use patterning long before the planners locate a 'green belt'. In addition, various central government aid programmes, such as those for 'development areas', provide the causation for physical development plans, and not the other way round  
 Finally, the likely re-organization of local government into even larger, more autonomous 'city regions', will further aggravate the assumed self-contained quality of regional planning responsibilities. Therefore, in these areas, no such re-organization—on the lines of city-regions—must be allowed to take place  
 Other, largely post-war legislation, which has acted against social mobility such as housing subsidies and redundancy payments, must be terminated

### Sequence of development patterning considered applicable to all selected cases.

In general development, in accordance with existing development, plans would become more fragmentary and the present clearly defined pressures would start making themselves felt, again in a fragmentary form, physically. However, long-term, large-scale development plans might be prepared, if not already in existence, and their sponsors might well start acquiring areas from which other long-term development would be excluded. Thus a continuous shanty town condition would occur where only development of a recognized short-life span would appear. Such a development might in itself give a working clue as to the efficacy of the original long-term plan

Again, service leads to the area would most likely be introduced in patterns little related to the improving of the servicing of the existing above-ground developments. The attraction to these areas of industries, services, activities and individuals at present feeling restriction elsewhere would be likely at first to produce a rather bloody initial confrontation period, where opposing interests could no longer rely on the lobbying of support from 'outside'. (cf. The opposition to an atomic power station on the Isle of Wight.)  
 However, present development and its eventual quality of life for the community suffers through archaic and mis-directed attention to a multitude of factors in the belief that the resulting grey compromise will satisfy all—or at least jolly well *should*.

The main thesis of Non-plan is that, through enabling uneven development,

the partic

occur in p

Non-pl

validity o

unrealized

The fac

insufficient

Conside

affect are

The all

land and s

re-organiz

operated i

in effect,

of local ge

(an unfort

Also, a

presumab

recently f

the existin

of Non-p

any of the

generated

has been r

Ministry

if not mo

towns, li

It is po

produce a

The on

likely real

which, alt

value. (cf.

061

**Non-Plan:  
 Bir Özgürlük Deneyi /  
 An Experiment in Freedom**  
 Reyner Banham,  
 Cedric Price, Paul Barker

London, GBR

2009

Rayner Banham  
Paul Barker  
Peter Hall  
Cedric Price

# NON-PLAN: AN EXPERIMENT IN FREEDOM



"Learning from Las Vegas"tan üç yıl önce, tarihçi Reyner Banham, mimar Cedric Price, coğrafya uzmanı Peter Hall ve dergi editörü Paul Barker'dan oluşan dört kişi tarafından İngiliz dergisi "New Society"de cesur bir argüman ileri sürüldü. Bu argüman ile modern kent kuramcılarının estetik ahlakçılık ve üstü kapalı elitizminin aksine, Birleşik Krallığın banliyölerinin, çürümüş gelişim modellerinden ziyade, toplumun dahil olduğu popüler yerleşim alanlarını temsil ettiğini ileri sürdüler. Düşük yoğunluktaki bu alanlarda, bahçe dekorasyonu, kapı tipolojileri ve farklı amaca uygun hale getirilmiş garajlar gibi yaşam alanlarının yüksek oranda kişiselleştirildiğini gözlemlemişlerdir. Bu tartışmalı bakış açısı, bugün toplumsal sorunları beslediği öngörüldüğünden daha çok olumsuzlanan, "modern" çok katlı yüksek binaların inşa edilmesi beklentisiyle sıralı evlerin toplu yıkımı ile aynı zamana rastlamıştır. Non-Plan, "dünyayı olması gerektiği gibi değil, olduğu gibi görmeye" yönelik bir çabadır.

Three years before Learning from Las Vegas was published, an audacious argument was put forth in the British magazine New Society by four men (historian Reyner Banham, architect Cedric Price, geographer Peter Hall, and Paul Barker, the magazine's editor). Contrary to the aesthetic moralism and tacit elitism of contemporary urban theorists, they suggested that the suburbs of Britain represented popular sites of community engagement, rather than blighted patterns of development. In these low-density neighborhoods, they observed a high degree of personalization of the living environment, including garden decorations, door typologies, and repurposed garages. Critically, this controversial perspective coincided with the wholesale demolition of terraced housing in anticipation of "modernist" tower blocks, which today are much maligned for their perceived fostering of social ills. Non-Plan was an effort "to see the world as it was, and not how it was supposed to be."

# NON-PLAN: AN EXPERIMENT IN FREEDOM

Town-and-country planning has today become an unquestioned shibboleth. Yet few of its procedures or value judgments have any sound basis, except delay. Why not have the courage, where practical, to let people shape their own environment?

"A dispute has arisen about a booklet, *Dorset Building in Rural Areas*, just issued by Dorset County Council, and aspiring to be a guide to good design for people building houses in the countryside—our Architectural Correspondent writes. Most of the examples that it illustrates and recommends as models are utterly commonplace, the sort of house to be found in almost any speculative builder's suburban estate. This view is shared by the Wilts and Dorset Society of Architects, which, through its president, Mr Peter Wakefield, has asked for the publication to be withdrawn"—*The Times*, December 1968.

This news item illustrates the kind of tangle we have got ourselves into. Somehow, everything must be watched; nothing must be allowed simply to "happen." No house can be allowed to be commonplace in the way that things just *are* commonplace: each project must be weighed, and planned, and approved, and only then built, and only after that discovered to be commonplace after all. Somehow, somewhere, someone was using the wrong year's model.

Once, Rasmussen, in *London: the Unique City*, (first published 1934), thought it worth printing a picture of the entirely commonplace domestic architecture built along Parkway, Camden Town, in the early 19th century. It was architecture that worked; it provided what the inhabitants wanted from it. Now there'd be trouble if you tried to knock it down (though the London motorway box will skirt it close). But at least the preservationists didn't get in at ground level, as they do today, in order to try and make sure—before the event—that something that will eventually be worth preserving is built.

The whole concept of planning (the town-and-country kind at least) has gone cockeyed. What we have today represents a whole cumulation of good intentions. And what those good intentions are worth, we have almost no way of knowing. To say it has been with us for so long, physical planning has been remarkably unmonitored; ditto architecture itself. As Melvin Webber has pointed out: planning is the only branch of knowledge purporting to be some kind of science which regards a plan as being fulfilled when it is merely completed; there's seldom any sort of check on whether the plan actually does what it was meant to do, and whether, if it does something different, this is for the better or for the worse.

The result is that planning tends to lurch from one fashion to another, with sudden revulsions setting in after equally sudden acceptances. One good recent example, of course, was the fashion for high flats—which had been dying for some time before Ronan Point gave it a tombstone. This fashion had been inaugurated with bizarre talk of creating "vertical streets" which would somehow, it was implied, recreate the togetherness of Bethnal Green Road on Saturday morning in (presumably) the lift shaft—this being the only equivalent communication channel in the structure.

Not that one can be too swiftly mocking. We may yet find that for some future twist of social or technological development, tall flats are just the thing. This happened with another fashion—that for the garden city, as promulgated by Patrick Geddes, Ebenezer Howard and Raymond Unwin. It's worth remembering that the garden in this theory was there specifically to grow food in: the acreage was carefully measured out with this fodder ratio in mind. The houses in (say) Welwyn Garden City or Hampstead Garden Suburb were also scattered thinly because of the width of space allotted (for reasons of health) to the loop and sweep of roads.

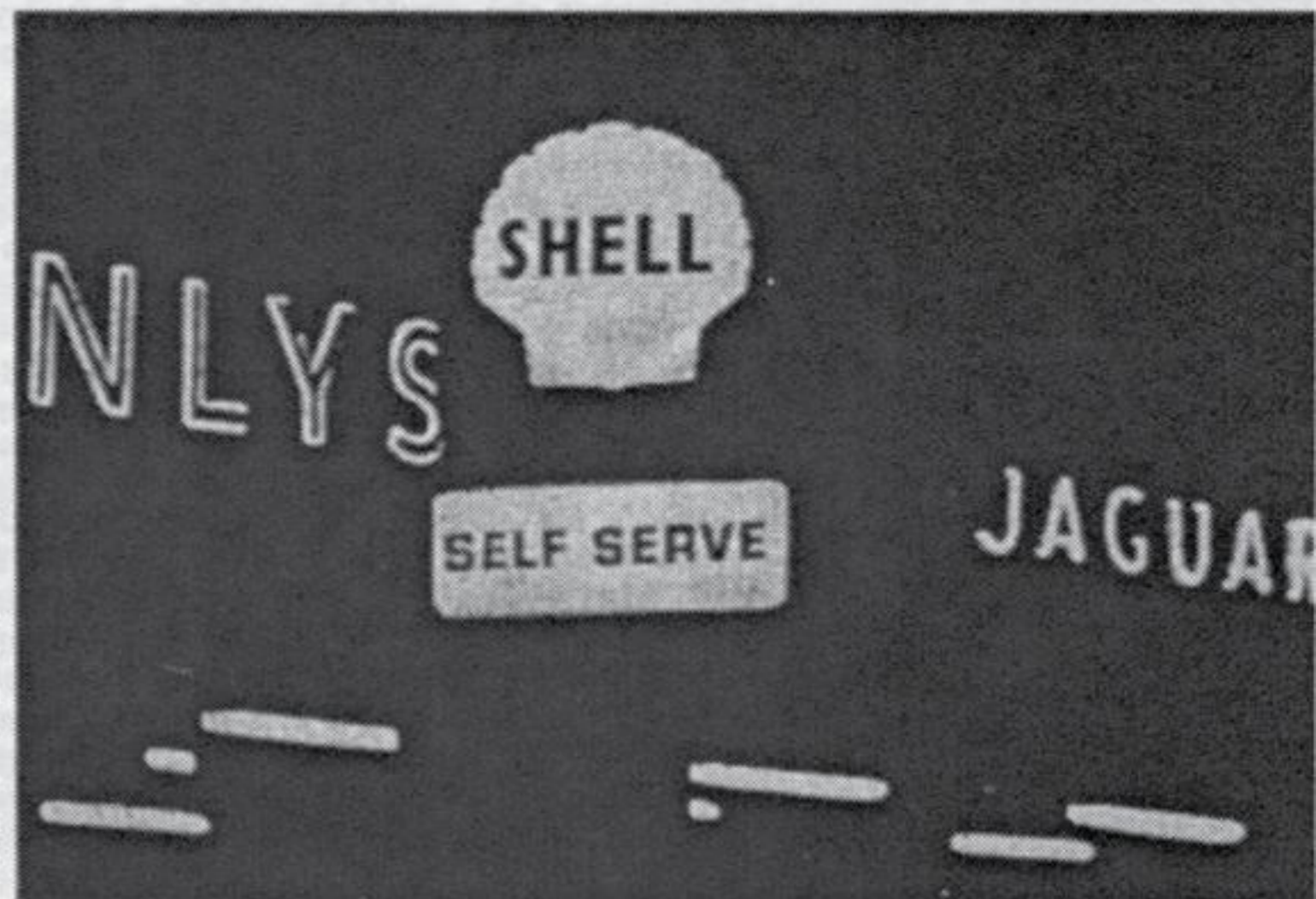
Welwyn Garden City and Hampstead Garden Suburb were therefore built—and then duly mocked for dull doctrinairism. The layout made public transport almost impossible; the tin and the frozen pack rapidly outdated the vegetable patch. But then the spread of car ownership outdated the mockery: those roads lived to find a justification; the space around the house could absorb a garage without too much trouble; and the garden (as, even, in many inner-London conversions of Georgian houses) became an unexceptionable outdoor room, and meeting space for children, away from the lethal pressed steel and rubber hurtling around the streets.

Now it's nice that a plan should turn out to have reasons for succeeding which the planner himself did not foresee. At every stage in the history of planning, we have cause to be grateful for these quirks of time. It's doubtful if John Nash saw how well his Regent's Park would serve as an arty but fairly democratic pause on the north edge of inner London—just right for football and swings and non-copulating pandas and Sunday-promenading Central Europeans; inhabited not by Regency aristos but by film people, lumps of London University and HM government, the American ambassador and high-class tarts. And did Scott foresee how his St Pancras Hotel, superbly planned to fit in with departing trains and arriving horse-carriages, would survive being a much-mocked office block so successfully that it can now be argued for as a natural home for a sports centre or a transport museum or Birkbeck College?

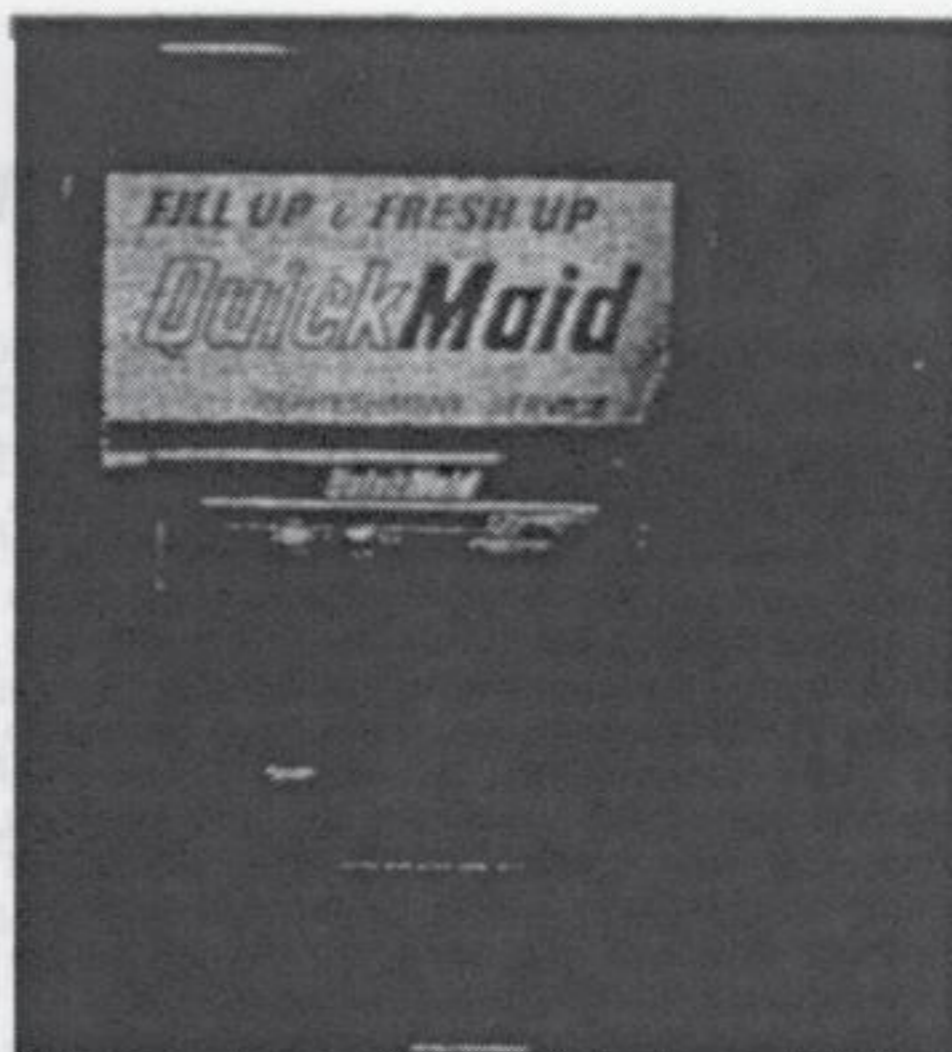
Nor is it just the cities and towns that have benefited. How many further-education departments can be duly grateful for minor Georgian country houses, or their Victorian imitators—so apt for giving courses in? How many angling clubs can thank the canal-builders for where they spend their peaceful Sundays? How many Highlands-addicted tourists, even, depend for the solitude they love on those harsh men who preferred the glens clear of people and who planned them out of the Highlands and into Canada or Australia?

Yet it's hard to see where, in this, the credit can go to the planner. That last example—which pushes the concept of planning altogether too far—is justified as rubbing in the coerciveness of it. Most planning is aristocratic or oligarchic in method even today—revealing in this its historical origins. The

Reyner Banham  
Paul Barker  
Peter Hall  
Cedric Price



Photographs by Christopher Ridley



most rigorously planned cities—like Haussman's and Napoleon III's Paris have nearly always been the least democratic.

The way that Haussman rebuilt Paris gladdens the tourist; it was not such a help, though, for the poor through whose homes the demolition gangs went to create those avenues and squares. Similarly, the urban renewal programmes of the American cities gladdened the real estate men; they did not help the Negroes and poor whites who were uprooted with little to compensate them. In Britain, public housing programmes gladden the housing committees and the respectable working class; they don't help the poorest, the most fissile or the most drifting families.

The point is to realise how little planning and the accompanying architecture have changed. The whole ethos is doctrinaire; and if something good emerges, it remains a bit of a bonus. Not to be expected but nice if you can get it—like totalling enough Green Shield stamps to get a Mini. At the moment, most planners in Britain are on a tautness jag: Camden's neatly interlocked squares, or Southwark's high-density juggernauts, or Cumbernauld's and the Elephant's sculptural shopping centres.

Some of these look pleasant enough now—and some don't. But the fact is that, so far as one can judge, taut arrangements last much better when plenty of money can be spent on their upkeep (Oxbridge colleges, Chelsea squares) than when it isn't (remember all those Improved Industrial Dwellings put up in the late 19th century by Mr Peabody and others?)

So it's at least plausible that some other doctrine than the current one would be right for everyday housing and building. It would be pleasant if "doctrine" were precisely what it wasn't.

But how are we to know? Planning is being subjected to increasing scepticism. The Town and Country Planning Act, 1968, tidies up some of the abuses (especially some of those which caused delay in granting permissions); and the Skeffington committee is currently trying to decide how people might be given more say ("participation," in the jargon) in planning. The New City plan for Milton Keynes tries to shy away completely from planning. At universities, research is being done. **The one thing that is not being done is the harshest test, the most valuable experiment, of all. What would happen if there were no plan? What would people prefer to do, if their choice were untrammelled? Would matters be any better, or any worse, or much the same?** (Might planning turn out to be rather like Eysenck's view of psychoanalysis: an activity which, insofar as it gets credit, gets it for benefits that would happen anyway—minds can cure themselves; maybe people can plan themselves?). But even if matters ended up

much the same, in terms of durable successes or disastrous failures, the overall pattern would be sure to be different: the *look* of the experiment would be sure to differ from what we have now.

This is what we're now proposing: a precise and carefully observed experiment in non-planning. It's hardly an experiment one could carry out over the entire country. Some knots—like London—are, by now, far too Gordian for that. Nor are we suggesting (here) that other than physical planning should be shelved.

The right approach is to take the plunge into heterogeneity: to seize on a few appropriate zones of the country, which are subject to a characteristic range of pressures, and use them as launchpads for Non-Plan. At the least, one would find out what people want; at the most, one might discover the hidden style of mid-20th century Britain.

It's "hidden" for the same reason that caused any good social democrat to shudder at the anarchic suggestion of the previous paragraph. Town planning is always in thrall to some outmoded rule-of-thumb; as a profession, in fact, planners tend to read the *Telegraph* and the *Express*, rather than the *Guardian* or *The Times*. Take a specific example: the filling station.

"Watch the little filling-station," Frank Lloyd Wright said. "It is the agent of decentralisation." Like all focuses of transport, the filling-station could be a notable cause of change. Self-service automats, dispensing food and other goods, could spring up around the forecourt; maybe small post offices, too; telephone kiosks; holiday-gear shops; eateries (*not* restaurants): all this quite apart from the standard BP Viscostatic/ice cream/map and guidebook shop. (Thus, at Cumbernauld New Town, it's already clear that only the most repressive controls can stop the two conveniently sited filling stations from replacing the inconveniently centred town centre as shopping focus.)

Well, you can watch as long as you like in Britain, but you will see small sign of this happening. It's hard enough to get planning permission to put up a filling station in the first place. (There's still a feeling—dating probably from the hoo-ha which broke out when the Set Britain Free Tories decided to replace pool petrol in the 1950s by commercial brands—that it's very easy to have "too many" filling stations.) To have anything else on the forecourt is almost impossible. Only in the motorway service areas (themselves dampedly overplanned) is there anything like this; and here the unfortunately not unique combination of incompetence and non-spontaneity kills the whole thing.

And yet there's no doubt that the popular arts of our time (ie, those that everyone thinks he has a valid opinion on) are car design and advertising; and these are doubly symbolised by such charac-







## Zanaatkâr / The Craftsman Richard Sennett

ENG → page 102

**H**ephaistos'un günümüzdeki varlığını anlamaları için okuyucudan büyük bir zihinsel sıçrama yapmasını istiyorum. "Açık kaynak" bilgisayar yazılımlarına özellikle de Linux işletim sistemine katkı sağlayan insanlar da ilk kez Hephaistos'a atfen yazılan şiirde övülen özellikleri barındıran zanaatkarlardan başkası değil. Linux teknisyenleri ayrıca bir grup olarak düşünüldüğünde, modern anlamda Platon'un kaygısını temsil ediyor; hor görülmek şöyle dursun, bu zanaatkârlar birliği aslında biraz marjinal olmakla birlikte olağandışı türde bir topluluktur. Linux sistemi bir halk zanaatı. Linux kodlarının temelini oluşturan yazılım çekirdeği herkese açık ve herkes tarafından kullanılabilir ve uyarlanabilir; insanlar bu sistemi geliştirmek için zaman ayırıyor. Linux, sırları günümüze kadar sadece bir şirketin fikri mülkiyeti olarak saklanan Microsoft'un kullandığı kodlara tamamen zıttır. Günümüzde popüler bir Linux uygulaması olan Wikipedia'da, kod çekirdeği tüm kullanıcıların katkı sağlayabileceği bir ansiklopediye olanak tanımaktadır. 1990'larda kurulduğunda Linux, bilgisayar dünyasının 1970'lerin başında yaşadığı bazı maceraların üstesinden gelmeye çalıştı. Henüz çok kısa bir geçmişe sahip olan yazı-

lım endüstrisi, bu yirmi yıl içinde küçük rakiplerin satın alınması ya da satmaya zorlanması suretiyle baskın birkaç şirkete dönüştü. Bu süreçte tekellerin hiç olmadığı kadar vasat işler ürettiği görüldü. Bu durumun geleneksel zanaat topluluklarının becerileri bir nesilden diğerine aktarmasından kaynaklandığını düşünmek hata olurdu, bilakis sonraki nesillere aktardıkları beceriler değişmez biçimde sabitti. Örneğin antik dönem çömlekçiliği, üzerine işlenecek kil parçası konulan dönen taş disklerin kullanılmaya başlamasıyla tamamen değişti; bunu yeni kil işleme yöntemleri takip etti. Fakat kökten değişiklik yavaş meydana geldi. Linux'te beceri evrim süreci çok hızlıdır; değişim günlük meydana gelir. Yine, ister aşçı ister programcı olsun iyi bir zanaatkârın yalnızca problem çözmeye, bir işi bitiren çözümlerle, sonlandırmayla ilgilendiğini düşünebiliriz. Bu durumda, gerçekte uğraşılan işe övgüler düzmeyiz. Linux ağında ise, insanlar bir "yazılım hatası"ni giderdiklerinde, çoğunlukla bu kodla ilgili yeni kullanım olasılıklarını görürler. Kod sürekli bir evrim içindedir, asla bitmiş ve sabit bir nesne değildir. Linux'te, problem çözme ve problemi bulma arasında neredeyse anlık bir ilişki vardır.

## Her Köşede Bir Yenilik Bulmak / Finding Innovation in Every Corner

Meena Kadri

ENG → page 110

**KADRI** Bu çabaların fakirliği azaltma konusunda nasıl bir rol oynadığını düşünüyorsunuz?

**GUPTA** Gelişim modellerinin çoğunda, fakirlerin neye sahip olduklarından ziyade nelere sahip olmadıkları temel alınmaktadır. Bazıları, fakirleri ekonomik piramidin en altında konumlandırmaktadır, fakat ekonomik piramidin en altında olmak bilgi, değerler ve sosyal ağlarda eksiklik olduğu anlamına gelmiyor. Ben, çok sınırlı materyal kaynaklarıyla bilgi-yoğun, enformel yeniliği yönlendiren fakirleri bir pazar olarak değil bir tedarikçi olarak görmeyi tercih ediyorum. Tasarlama ve geliştirme desteği, patent ve fikri mülkiyet hakları konusunda yardım, pazarlama danışmanlığı ve mikro düzeyde teşebbüs finansmanı sağlayarak tabanda halihazırda mevcut olan yaratıcılığı desteklemeye çalışıyoruz.

Daha önceleri Delhi'nin Eski Şehir merkezinde iki tekerlekli araba çekiciliği yaparken ünlü bir organik çiftçiye dönüşen ve gıda işleme teknolojisinde yaptığı yeniliklerle uluslararası siparişler almaya başlayan Dharamveer Kamboj yukarı yönlü hareketlilik için iyi bir örnektir.

**KADRI** Yenilikler nasıl elde ediliyor?

**GUPTA** Aralarında kırsal köyleri gezen gözlemcilerin, birden çok dilde yayınlanan Honey Bee bülteninin ve yılda iki defa yoğun bir biçimde belirli bir kırsal bölgeye odaklanan Shodh Yatra'nın da yer aldığı bir dizi kanalımız var. Ek olarak, yerelde yaşanan güçlüklerle dayalı deneyimlerin tartışıldığı yerel çiftçi ağlarını destekliyoruz. Ayrıca, yenilikçileri hem aradığımız hem de kutladığımız bir dizi fuara, sergiye ve haftalık pazarlara katılıyoruz.

Çeşitli kil tavaları, düdüklü tencereleri ve elektrik enerjisi gerektirmeyen buzdolabı ürünlerine sahip Mansukhbhai Prajapati gibi girişimciler, bu tür organizasyonlarda çok başarılı oluyorlar. Mitti Cool

markası, yenilikçi olmak isteyen diğer insanları sürdürülebilir çözümler üretme noktasında teknolojiyi geleneksel bilgiyle birleştiren başarılı bir girişime parlak bir örnek olarak etkilemektedir.

Yenilikleri ve geleneksel bilgiyi elde ettikten sonra, belgeleme işlemlerini gerçekleştiriyor ve çapraz tozlaşma ve açık kaynak gelişimi için uygun olup olmadıklarına ya da test, validasyon, tasarlama, üretim ve pazarlama gerektirip gerektirmediğine karar veriyoruz.

**KADRI** Teşvik ettiğiniz fikirlerin çapraz tozlaşmasına bazı örnekler verebilir misiniz?

**GUPTA** Geçen yıl, düşük pamuk hasadı elde eden ve giderek intihara sürüklenen Maharashtra'daki çiftçileri ziyaret ettik. Yaptıkları tartışmaların büyük kısmı işe yaramayan böcek ilaçları hakkındaydı. Bu ziyaretten önce, bindhi [okra] ekmenin böcekleri pamuktan uzak tuttuğunu bulan Hindistan'ın başka bir bölgesindeki pamuk çiftçilerinden Honey Bee Network aracılığıyla bilgi toplamıştık. Başka bir yerde ise, böceklerin larvalarını yiyen karıncaları pamuklara çekmek için pamuklara jaggery [ham şeker] püskürtülmektedir. Bunlar hem sürdürülebilir hem de verimliliği artıran çözümlerdir ve Maharashtra'lı çiftçilere doğru şekilde aktarıldılar. Ayrıca, bilginin yayılmasını hızlandırmak için yedi dilde hazırlanan ve yaygın bir şekilde dağıtılan haber bültenimizi yayınlıyor, ayrıca özellikle konu ile ilgili fikirleri yerel ağlarımız aracılığıyla ve Shodh Yatra boyunca aktarıyoruz.

Şu an ise, arayanların konumunu ve çalışma alanını kendi veritabanımızdaki bilgiyle eşleştirebileceğimiz bir Internet telefon çözümünü araştırıyoruz. Örneğin, Bihar'dan arayan bir çiftçi, daha önce başka bölgelerde başarılı olmuş zararlı böceklerle mücadelede kendi bölgesine ilişkin hava durumu tahminleri hakkında bilgi alabilecek.

## Global Tools Andrea Branzi

ENG → page 128

**G**lobal Tools bu ihtiyaç sonucunda kurulmuştur. Sadece heterojen güçlerin “içerikleri” açısından soyut onayı şeklinde ölçülmesi amacıyla değil, daha çok dıştaki durumların yarattığı krizlerden güç alarak basit ve direkt temalara enerji sağlamak amacıyla kurulmuştur. Bu tip bir enerji derin kökler veya büyük motivasyon olmadan hızlı şekilde önemsiz sayılarak göz ardı edilebilir, ancak mimaride radikal bir değişimin çekirdeğini de oluşturabilir. Global Tools tarafından desteklenen manuel iş ve el işi (veya “minimal”) teknikleri hiçbir şekilde endüstriyel üretime alternatif olarak anlaşılmalıdır, zira bu sadece altmış yıl öncesinin gereksiz münakaşalarını tekrar başlatırdı. Bunun yerine, etrafımızdaki tüm nesne ve fonksiyon serilerinin üretilmesi mekanizması olarak değil, kişisel yaratıcılığa ve spontan iletişime özel sürekli gelişen bir alan görevini gören ve bu tür bir alanı teşvik eden özel ve kısıtlı bir sektör olarak kabul edilmesi gereken üretimin kendisini yeniden tanımlama yolları olarak görülmelidir.

Bu tür belgeler, endüstriyel tasarımda bugün geçerli olan ideoloji ve metodoloji bağlamında çok kısa bir süre içinde tamamen boğulma tehlikesi olmadan ileriye doğru adım atmanın neredeyse imkansız olduğu gerçeği gibi birkaç ilk gözleme dayanacaktır: Kültürel deneyler, kritik cepheler ve son yıllarda yaratıcılık alanında ön plana çıkan ve avant-garde akımın ortak mirası haline gelen yeni

sosyal bilinçten tam anlamıyla faydalanacak harici ve orijinal deneylere doğru yönelmek gerekecektir. Bu tür bir mirasın günümüzdeki endüstriyel tasarım dünyasında uygulanmaya başlanması neredeyse imkansızdır, zira bu dünya 1920’lerde gelişen bir kültüre temel almaktadır ve o tarihten bu yana radikal olarak hiç değişmemiştir. Benzer şekilde bu tür bir mirasın mevcut üniversite sisteminde geliştirilmesi de neredeyse imkansızdır. Bunun nedeni üniversitelerdeki politik tartışmalardan ziyade, tüm tartışmanın savaş zamanında doğan öğretmen neslinin tekelinde olmasıdır; bu nesil öğrenci protestoları hareketinden tam faydalanmaya çalışmış ve bu hareketi kendi tarihi varlıklarının geçerliliğini kanıtlamak üzere kullanarak, bu eski neslin tek başına üniversitedeki sosyal başarısızlıktan sorumlu olduğu gerçeğini dikkatli şekilde gizlemiştir.

Bu anlamda Global Tools kimseye öğretecek bir şeyi olmadığından bir okul değil, deneysel manuel aktivitelerle iş odaklı toplumumuzda sekteye uğrayan yaratıcı duyularımızı yeniden geliştirme amacını taşıyan bir “laboratuvarlar sistemi” olacaktır. Bu tür bir yeniden geliştirme yeni bir modeller ve değerler sistemi yaratmak için değil, sadece yeni ve daha gelişmiş bir psikosomatik denge yaratmak ve bunun sonucunda tasarımda yeni bir özgürlük ve açık fikirlilik düzeyi elde etmek için kullanılacaktır.

## Hackerlar: Bilgisayar Devriminin Kahramanları / Hackers: Heroes of the Computer Revolution

Steve Levy

**M**anastırların dışında nadiren görülebilecek bir adayışla, kendi teknik yeteneklerini bilgisayarlara adayan TX-O hackerlarının tehlikeli makine-insan ortak yaşamının öncüleri olduğunu anlamadılar. Tıpkı, tek düşüncesi arabasının motorunu daha da güçlendirmek olan bir yarışçının tutkusuna benzer bir tutkuya kapılarak, hemen hemen eşsiz olan ortamlarını artık kanıksamaya başlamışlardı. Yeni bir kültürün unsurları oluşurken, efsaneler artmaya başlarken, kendi programcılık yetenekleri kaydedilmiş önceki tüm yetenek seviyelerini aşarken bile, bir düzine ya da yaklaşık o sayıda hacker, TX-O ile sıkı fıkı küçük topluluklarının yavaş ve dolaylı olarak bir kavramlar, inançlar ve gelenekler bütünü oluşturduğunu kabul etmede hiç de istekli değillerdi. Bu devrimsel Hacker Etiğinin ilkeleri sessizce kabul edildi ve üzerinde çok fazla tartışılıp müzakere edilmedi. Hiçbir manifesto yayınlanmadı. Hiçbir aracı, diğerlerini inandıkları değerlerden vazgeçirmeye çalışmadı. İnsanların inandıkları değerleri bilgisayar değiştirdi ve MIT'ten önceki yaşamları TX-O konsolunun arkasında kendilerini gerçekleştirdikleri an için sadece bir hazırlık gibi görünen Samson, Saunders ve Kotok gibi kişiler,

Hacker Etiğinin en sadık uygulayıcısıydılar. Daha sonraları, hackerlık ilkelerinin açık şekilde tarif edilmesine henüz yıllar kalmış olmasına rağmen, gizli Etiği TX-O hackerlarından bile çok daha fazla ciddiye alan efsanevi Greenblatt ya da Gosper gibi hackerlar geldi.

Fakat, henüz TX-O döneminde bile platformun tüm kaideleri hazırды.

### Hacker Etiği

- ▶ Bilgisayarlara ve dünyada neler olduğuna dair size bir şeyler öğretebilecek her şeye erişim sınırsız ve bütünsel olmalıdır. Her zaman katılıma açık olmalıdır!
- ▶ Tüm bilgiler ücretsiz olmalıdır.
- ▶ Otoriteye güvenme—ademi merkeziyetin yerleşmesi için çaba göster
- ▶ Hackerlar mezuniyet, yaş, ırk ya da makam gibi sahte kriterlerle değil hackleriyle ölçülmelidir.
- ▶ Bir hacker, bilgisayar üzerinde sanatın ve güzelliğin yaratılabileceğinin farkında olmalıdır.
- ▶ Bilgisayarlar hayatı iyi yönde değiştirebilir.
- ▶ Alaaddin'in sihirli lambası gibi, sen de buyruklarını bilgisayara yaptırabilirsin.

**Nesne Kanserleri /  
Object Cancers**  
Geoff Manaugh

ENG → page 162

**Üçüncü sanayi devrimi /  
The third industrial revolution**  
Paul Markillie

ENG → page 171

**H**er halükarda, tasarım aşamasında bu koruyucu duruşu benimsemek ve gelecekteki nesnelere tasarımında bu tarz engellemeleri yeniden kullanmak daha kışkırtıcı görünse de, diğer taraftan, tasarlanmış veya üretilmiş nesnelere sadece yeniden yazma aşamasında görünür hale gelecek filigran şeklindeki küçük teknik kusurlar yerleştirerek bu nesnelere taranmalarına izin vermek de kışkırtıcıdır.

Bunlara nesne kanserleri adını verebiliriz: ampul şekilli, tuhaf dokulu ve sadece 3D olarak yeniden yazdırılan nesnelere görünen diğer önemli şekil bozukluğu hataları. Tümörlü sandalyeler, mutasyona uğramış gümüş sofraya takımları, gayri meşru saatler; sanki endüstriyel yeniden üretilebilirliğin evlatları, Dali benzeri bir sürrealizmin dökme dünyasıymış gibi.

Bir başka ifadeyle, nesnelere üzerinde denenilen kurumsal kontrolün yanlışlıkla ortaya çıkan yan etkisi, nesne hataları ile ilgili sanatsal bir festival olacaktır: bilinçli olarak yeniden yazdırılan, paylaşılan ve ucubeye benzemeleri ve umulmadık orijinallikleri nedeniyle toplanan nesne kanserleri...

**G**eleceğin fabrikalarında her şey akıllı yazılımlar tarafından çalıştırılacak. Üretimin dijitalleşmesi ofis ekipmanları, telekomünikasyon, fotoğrafçılık, müzik, yayıncılık ve film endüstrileri gibi dijitalleşen diğer tüm sektörlerdeki kadar büyük bir yıkıcı etkiye neden olacaktır. Bu etkiler, yalnızca büyük üreticilerle sınırlı kalmayacaktır; aslında, yaklaşmakta olan değişim küçük ve orta ölçekli işletmeleri ve bireysel girişimcileri güçlendireceğinden, büyük üreticilerin dikkatli olmaları gerekecektir. Piyasaya yeni ürünler sunmak çok daha kolay ve ucuz olacak. 3D yazdırma hizmeti sunan topluluklar ve Facebook'a benzeyen diğer üretim hizmetleri, sosyal üretim olarak adlandırılacak yeni bir fenomen olarak zaten çevrimiçi şekillenmektedir.

Bu raporda daha sonra tartışılacağı gibi, tüm bu değişimlerin sonuçları, üçüncü sanayi devrimi olarak nitelendirilebilir. İlk devrim, 18. yüzyılın sonunda İngiltere'de tekstil endüstrisinin makineleşmesiyle başladı. Sonraki on yıllarda, bir şeyi manuel olarak yapmak yerine makinelerin kullanılması tüm dünyaya yayıldı. İkinci sanayi devrimi, seri üretim çağını başlatan montaj hattının 20. yüzyılın başlarında Amerika'da kullanılmasıyla başladı.

Üretim dijitalleştikçe, üçüncü büyük değişim de artık hızlanıyor. 3D yazdırma, kullanımı kolay robotlar ve çevrimiçi erişilebilen işbirliğine dayalı yeni üretim hizmetleri gibi tamamen yeni süreçler ve yeni materyaller sayesinde, artık nesnelere çok daha az sayıda, daha esnek bir biçimde ve daha az iş gücü gereksinimi ile ekonomik olarak üretmek mümkün olacak. Aslında başlangıç noktasına dönülüyor; seri üretimden çok daha bireyselleşmiş üretime dönülüyor. Bunun bir sonucu olarak, zengin ülkelerin yükselen dünyayla birlikte uzun zaman önce kaybettikleri bazı meslekler bu ülkelere geri dönebilir.

## Pentagon Kitle Kaynaklı Üretime Yöneliyor / Pentagon Pushes Crowdsourced Manufacturing

Steve Lohr

ENG → page 172

Amerika Birleşik Devletleri ordusu için bir şeyler tasarlamak ve yapmak herkesin bildiği gibi yavaş işleyen ve maliyetli bir çalışmadır. Yeni bir zırhlı personel taşıyıcının ya da tankın fikir aşamasından üretime geçmesi genellikle 10-20 yıl sürmektedir.

İleri Savunma Araştırma Projeleri Kurumu (DARPA) bu durumu radikal bir ölçüde değiştirmek istemektedir. Tasarımdan üretime geçiş döngüsünü iki ila dört yıla indirmenin yollarını arıyor.

Peki bunu nasıl yapacaklar? Kitle kaynaklı çalışma ve ödüllü yarışmalar, bu hızlandırma reçetesinin en önemli unsurlarıdır.

Kitle kaynaklı çalışma, fikirlerin toplanacağı, paylaşılacağı ve test edileceği bir Web portalı olacak olan Vehicleforge.mil adındaki bir yazılım girişimine dayanacaktır.

Devlet destekli bir araştırma programı olan Darpa, Georgia Tech Research Institute, Vanderbilt Üniversitesi ve Pennsylvania Üniversitesi'nden bilim insanlarının ve Massachusetts Institute of Technology ve General Electric'ten bir ekibin katılımını sağladı. Gelecek yıl yapılması planlanan ödüllü üç yarışmadan ilkiyle birlikte çalışmalar artık ciddi olarak başlıyor.

[...] Kısa vadeli hedefin Deniz Kuvvetleri için bir amfibi aracın tasarımında işbirliği yapmak olduğunu belirttiler. 1 milyon \$ ödüllü ilk yarışmanın gelecek yılın başlarında yapılması planlanıyor. Yarışma, aracın hareket kabiliyeti ve aktarma organlarının alt sistemleri ile ilgili olacak. Yaklaşık altı

ay sonra yapılacak ve yine 1 milyon \$ ödüllü ikinci yarışma ise şasi ve diğer alt sistemlerin tasarımıyla ilgili olacak.

[...] Vehicleforge.mil projesini farklı kılan şey ise gerçekte katılımcıların simüle edilmiş bileşenleri eklemek için kullanacakları bir yazılım "motoru" olmasıdır. Sonrasında, yeni parça ya da alt sistem sanal olarak test edilebilir.

M.I.T.'de makine mühendisliği departmanında görev yapan Profesör David R. Wallace, açıklamasında "karmaşık sistemlerin davranışını araştırmak için bu simülasyon hizmetlerinin sürece dahil edilmesi, problemleri önceden tahmin ederek daha kısa sürede daha iyi bir tasarım elde edebilmenize imkan sağlamaktadır" dedi.

Üretimde kullanılan çok fazla yazılım simülasyon aracı var. Bilgisayar destekli tasarım bir niş sektördür. Fakat bu alandaki yazılımlar genellikle kullanımını zor ve pahalı yazılımlardır, bu yüzden esasen büyük şirketler tarafından tercih edilmektedir.

Dr. Wallace, Vehicleforge.mil programının, ayrıca bireysel mucitlerin veya küçük ekiplerin bu imkanlardan faydalanmalarını sağlayacağını belirtti. Örneğin, kod olarak sunulan bir araç gövdesi ve şasi tasarımı, Vehicleforge.mil platformuna eklenebilir ve sanal bir rüzgar tüneline aerodinamik bakımdan test edilebilir.

Dr. Wallace, "tasarım modellerinin tümü birleştiriliyor," dedi. "Bu, karmaşık sistemlerin tasarlanmasıyla ilgili gelişmekte olan bir yöntem."

## Kiosk

### Bruce Sterling

ENG → page 178

**F**abrikatör Çirkin, gürültülü, bir yangın tehlikesiydi ve kokuyordu. Borislav mahalledeki çocuklar için almıştı.

Karlı bir sabah iş eldivenlerini, uzun mantosunu ve kürk şapkasını giymişken, büfenin duvarını gürültülü şekilde testereyle kesti. Ardından fabrikatörü bantla ve zımbayla yerine sabitledi.

Mahalledeki çocukların hemen ilgisini çekti. Yeni girişimi çok popüler olmuştu.

Fabrikatör 3B bilgisayar modellerinden küçük plastik oyuncaklar üretti. Bir hafta sonra fabrikatörün kirli ucuz oyuncakları gerçekten de kire dönüşüyordu. Üretilen oyuncaklar, küçük çocukların sakız gibi çiğnemeyi sevdiği mum gibi, zehirli olmayan bir madde haline ufanıyordu.

Borislav aslında bu oyuncakların kısa ömrünün çocukları satın almaktan vazgeçireceğini tahmin etmişti. Ancak öyle olmadı. Bu bir sorun değil, tam tersine bir avantajdı. Her gün okuldan sonra istekli bir grup çocuk Borislav'ın yeşil büfesinin etrafında toplanıyordu. Eldivenli elleriyle ceplerindeki bozuk paraları çıkardılar. Ardından birbirlerine hava attılar, birbirleriyle kavga ettiler ve hatta parlayan üretim kartları yüzünden bazen birbirlerini yumrukladılar.

Şanslı olan çocuk parlak, yalancı oyuncak resmiyle süslü üretim kartını fabrikatörün açıklığından içeri attı. Sıcak, oldukça heyecanlı bir tıslama, spreyleme ile birlikte kötü kokulu bir an sonra fabrikatör yeni kalıplanmış bir dinazor, bebek veya oyuncak itfaiyeci çıkarırdı.

Müşteriler her zaman yeni müşteri getirirdi. Büyüklükler karlı yolda ayakkabıları gıcırdayarak ilerlerken büfenin önünde yavaşlardı. Borislav'ın penceresinden görünen çok sayıda çekici nesnelere gözleri takılırdı. Ardından anlık düşünmeden alışveriş yaparlardı. Bir futbol takımı atkısı belki de. Akan burun için bir paket kağıt mendil.

Bir kez daha kazananlar kulübündeydi: Şehirde fabrikatörü olan tek büfe.

Fabrikatör tecrübeli bir sokak satıcısı olarak onunla konuşurdu. Evet, bu gürültücü çocukların parçalarına dağılan ve kire dönüşen bu oyuncakları almak için bu kadar istekli olmalarının kesinlikle bir nedeni vardı. Bir büfe yüksek hacimde tekrarlayan alışverişlerle dönerdi. Bir sakız. Bir şeker. Ucuz, gecenin bir vaktinde, kapanma saatine yakın alınan içki. Turistlerin herhangi bir amaç için kullanmayacakları göz alıcı parlak hediyelik anahartlık. Bu nesnelere bir büfeyi ayakta tutan şeylerdi. 3B modelleri olan bu renkli plastik kartlar.... Bu kartlarda potansiyel vardı. Yaşça daha büyük çocuklar kartları biriktirmeye başlamıştı: Hayır, kartlarla üretilen oyuncakları değil, kartların kendisini.

Ve şimdi, tam bugün, açılı camının arkasında her zamanki sokak kabininde oturduğu sırada Borislav sonraki mantıklı adımı atmaya karar verdi. Çocuklara, oyuncak üretiminde kullanılmayacak veya kullanılamayacak durumda olan süper parlak, değerinden çok daha pahalı biriktirme kartları sundu. Ve elbette, ki burada da bir mantık vardır, çocuklar bu iş modelini de inanılmaz benimsedi. Yüz kart sattı.

Çocuklar, çocuk olmaları nedeniyle, büyük miktarda nakit taşıyamıyordu. Onların parasını almak asıl amacı değildi. Çocukların büfesine kazandırdığı, çocukların doğal hediyesiydi, yani gelecek. Sokaktaki küçük enerjileri, ufukta bekleyen daha büyük bir şeyin habercisiydi. Bunu tanımlayacak bir kelimesi yoktu henüz, ancak bunu, ağrıyan bacaklarında bir fırtınanın yaklaştığını hissettiği gibi hissedebiliyordu.

Gelecek büyümüş bir erkeğin cebindeki parayı getirebilirdi. Para, geleceği olmayan bir erkeği asla kurtarmadı.

## Hackerlar Uzay Uydusunu Planlıyor / Hackers Plan Space Satellites

David Meyer

**H**ackerlar, kendi iletişim uydularını yörüngeye yerleştirerek İnterneti sansürün etki alanından çıkarmayı planlıyorlar Planın ana hatları, Kaos İletişim Kongresinde belirlendi Projenin organizatörleri, Hackerspace Global Grid'in ayrıca uyduları takip etmek ve onlarla iletişim kurmak için bir yer istasyonları ağının geliştirilmesine katkı yapacağını belirtti Hacker aktivist Nick Farr, projeye katkıda bulunmaları için insanlara çağrıda bulunmuştu. Açıklamasında, İnternet sansürü konusunda giderek artan tehdidin bu proje için itici güç olduğunu belirtmişti. Farr ayrıca, "İlk hedef, uzayda sansürlenemez bir İnternet yapısı oluşturmak. İnterneti dünyadaki kuruluşların kontrolünden çıkaralım," dedi. Çevrimiçi Korsanlığı Durdurma Yasasına (SOPA) işaret ederek, tasarının yasalaşması halinde bazı sitelerin telif hakları nedeniyle engellenebileceğini söyledi.

**Yer ağı** Berlin'deki konferans, hacker grubu Chaos Computer Club tarafından gerçekleştirilen son toplantı oldu. Grup, sadece bilgisayar güvenliğini aşmak ya da geliştirmek isteyenlerin değil, aynı zamanda donanım ve yazılım ile ilgili çalışma yapanların da üzerinde etkili oldu. Farr, Hackerspace'e katkı yapılması konusunda çağrıda bulununca, Bauer ve diğerleri, tasarının iletişim altyapısı üzerinde yoğunlaşmaya karar verdiler. O ve takım arkadaşları, büyük oranda birbirine bağlı öğrenci projelerinin oluşturduğu bir Alman havacılık araştırma girişimi olan Constellation ile birlikte çalışmaktalar. Bauer ve arkadaşları, bireyler tarafından kurulabilen ya da satın alınabilen düşük maliyetli yer istasyonlarından oluşan bir dağıtılmış ağ fikrini öne sürdüler. Bu istasyonlar, küresel ağ ile birlikte kullanıldığında, istenilen zamanda uyduların yerini tam olarak saptamanın yanı sıra hızlı hareket eden uyduların yeryüzüne veriyi daha kolay ve güvenilir şekilde geri

göndermelerine de olanak sağlayacaktır. Bauer, ekibin 2012 yılında 3 yer istasyonunu kurmuş olacağını ve bir sonraki Chaos İletişim Kongresinde bazı çalışan modelleri teslim etmeyi umduklarını belirtti .Bauer, "Her bir yer istasyonunun 100 Euro (84£) olmasını hedefliyoruz. Bu rakam, insanların bize ödeyebileceklerini söyledikleri miktar" diye ekledi.

**Komplikasyonlar** Prof. Alan Woodward, "Şimdiye kadar amatörlerin gönderdikleri gibi düşük yörüngeli uydular tek bir noktada sabit kalmıyor, bunun yerine genelde her 90 dakikada bir yörünge de dönüyorlar," dedi. "Bu durum, söz konusu uyduların iletişim amaçlı kullanılmayacağı anlamına gelmez, fakat bunlar çok kısa bir süreyle açık görüş alanında kalıyorlar. Gökyüzündeki uydu ağınızda çok fazla sayıda uydu olsa bile, yalnızca belirli aralıklarla çalışan bu tip uyduların sağlıklı bir iletişim ağı olarak kullanılabilmesi zor görünüyor.

**Bilgi gereksinimi** Farr'a göre, Hackerspace Global Grid'in sahip olduğu "tek itici güç" bilgidir Apollo 17'nin uzaya gönderilmesinden bu yana kimsenin düşük Dünya yörüngesinin dışına gönderilmemiş olması pek çok katılımcıyı hayal kırıklığına uğrattı. Farr, "Bu topluluk, insanlığı manidar bir şekilde uzaya tekrar gönderebilir" dedi.

"Pek çoğumuz daha doğmadan önce bile gerekli teknolojiye sahip olmamıza rağmen henüz uzaya tekrar gitmemiş olmamız hackerların çoğuna göre rahatsız edici bir durum."

Uzayda hackerların varlığını tesis etme fikrinin olumsuz çıkarımlar oluşturup oluşturmayacağı sorusuna Farr'ın yanıtı, "bu işteki tek olumsuz taraf, artık birilerinin İnternetinizi sansürleyemeyecek olmasıdır" oldu.

Farr, "Hackerların tek isteği açık bilgidir" dedi ve "İletişimin bir insan hakkı olduğuna inanıyoruz" diye ekledi.



## Kentsel Pedagoji Merkezi / Center for Urban Pedagogy

RÖPORTAJ / INTERVIEW WITH  
Damon Rich & Rosten Woo

ENG → page 208

**N**ot: Sanırım CUP'nin birçok bölümü, toleranssız sanat dallarını (açıkça) ve ayrıca genel kültürel üretimi de rahatsız eden karmaşık bir uygulama şekline dikkat çekiyor. Ben, özellikle iki fikirle ilgili yaklaşımınızla ilgileniyorum: pedagoji ve politika. Pedagoji ile başlayalım. Pedagoji sizin uygulamanıza ne ölçüde bilgi katkısı sağlıyor, CUP'nin pratikte bu kavramla nasıl bir ilişkisi olduğunu biraz açabilir misiniz?

Rosten Woo: Pedagoji CUP'nin uygulamasına çok fazla bilgi katkısı sağlıyor! Bence bu, özellikle pedagoji ve örgütlenme (diğer adıyla pedagoji ve politika değişimi) arasındaki ilişki ile ilgili. Barbara Cruikshank tarafından yazılan, kuruluşlardaki "yetkilendirme" sorunlarının ve insanları "kullanma" gibi görünmeye başlayan bir yetkilendirme yöntemindeki gizli tehlikelerin, bunun yanı sıra özel bir amaç için görevlendirildiklerinde insanlara bir araçmış gibi davranmanın anlatıldığı Güç İstemi adında muhteşem bir kitap var. Bu yüzden, ben de CUP'nin işini, özellikle sanatla olan ilgisini amaçsız bir tür yetkilendirme olarak görüyorum. Siyaseti aydınlatacak eserler üretmesi ve organizasyonla olumlu bir ilişkisi olması yönünde CUP'yi teşvik etmeye çalışıyorum, fakat bunu yapmam çok net cevaplar ya da talimatların ortaya çıkması konusunda sonuç vermiyor. Sanat çalışmasının özellikle bu şekilde etkili olacak biçimde yapılandırıldığını düşünüyorum.

Damon Rich: Bu durum, materyal düzeyde de geçerli. Bir tasarımcı olarak, bu güçten faydalanarak çalışmalarım aracılığıyla sosyal hayatı şekillendirmek için, kurulu dünyada ideolojilerin nasıl oluştu-

ğunu, davranışın "norm" haline nasıl geldiğini anlamak istiyorum. Bu temelde, mimariyi nesnelere anlam yüklemeye bilimi olarak görüyorum. Yapışma sürecini anlamamanın amacı, aracının yani bir şeylerin olmasını sağlayabilen kişinin rolünü üstlenerek (Friere'in Hegelyan hayali olan nesneden özneye gitmekten çok farklı değil) sürecin nasıl yönetileceğini öğrenmektir. Mevcut bir duruma asgari müdahale ile azami eleştirel verimliliği ortaya çıkarma, Hans Haacke, Michael Asher, Martha Rosler ve Adrian Piper gibi sanatçılardan öğrenilebilecek bir şeydir. Dolayısıyla, Rodchenko'nun Worker's Club adlı çalışmasında olduğu gibi, amaç, yeni sosyal olasılıklar yaratan eğitimsel ortamları ortaya çıkaran bir tasarım uygulamasıdır.

Peki, bu pedagoji uygulamasının politika ile olan bağlantısı nedir? "Programmable City" programı için yaptığım video çalışmasında Martha Rosler'in yaptığından daha iyi şekilde ortaya koyamazdım: "Onlar kaldırımı kazarken, kaldırımın altında gördüğüm kirlilik beni hayrete düşürmüştü. Bir şeyin üzerinin örtüldüğünün politik karşılıkları olduğunu fark etmeye başladığınızda... yaşadığınız dünyadan tamamen farklı bir dünyada, bunun bilincinde olmadan yaşıyor gibi hissetmeye başlarsınız. Birçok farklı noktadan erişebileceğiniz ve müdahale edebileceğiniz son derece karmaşık ve sosyo-mekanik bir sistemin bir parçası olduğunuzu düşünmekten kendinizi alıkoyamazsınız." Buradaki amaç, sosyal değişimi teşvik etmek için görsel ve kavramsal soyutlamanın gücünden yararlanan klasik öncü proje ile ortak yönleri sahiptir.

## Açık Kaynak Şehir / Open-source city: In urban interventions, the metaphor matters Mimi Zeiger

ENG → page 248

Yaşayan şehir. Kentsel alanları tanımlamak için kullanılan bu ifadeyi onlarca kez duymuşsunuzdur. Yaşayan sıfatını belki de evrimsel süreçleri insani niteliklere benzetmek hoşumuza gittiği için kullanıyoruz; Jane Jacobs'un ikonik eseri *The Death and Life of Great American Cities* örnek verilebilir. Bu noktada, William H. Whyte'in kamusal alan konusunda yeni ufuklar açan sosyolojik çalışması *The Social Life of Small Urban Spaces*'a bakabiliriz. Elbette, yaşam benzetmesi yaratıcı söylemi de ateşlemiştir: *Cities Walk* (Archigram) ve *Go a Bit Mad* (Koolhaas), fakat dijital cihazlar ve teknolojik altyapılar, yaşam şeklimize gün geçtikçe daha fazla aracılık ettikçe, şehirciliği tanımlarken kullandığımız dil de değişiyor. Şehirler organizmalardan ziyade yazılıma benzer, her bilgisayar programı gibi şehirler de kodlanır, sürümlendirilir ve hacklenir.

2008'de, Matthew Fuller ve Usman Haque *Urban Versioning System 1.0*'ı oluşturdu. Fuller ve Haque'nun metni, kentsel gelişim için, yedi kısıtlama çerçevesinde geliştirme ortamı için bir tür yazılım lisansı oluşturan *Free/Libre and Open Source Software* hareketini örnek almaktadır. Yazarlar, kentsel değişimi tasvir etmek için "evrim" yerine "sürümlendirme" terimini özellikle seçmiştir; işbirliğine dayalı yazılım geliştirme uygulaması olan "eşzamanlı sürümlendirme sistemi"ni (cvs) doğrudan referans alırlar. Kendi ifadeleri şöyledir: "cvs, kodların kullanım ve ilave çalışma amacıyla değişen parçalardan oluşan bir yapıda arşivlenmesine olanak sağlar. Kod parçacıkları ve ilişkili açıklamalar, güncellenen sürümler 'ağacında' tutulur; kodlayıcı sayısı arttıkça, kod parçacıkları kontrol etme ve açıklama sürecinden geçebilir. Bu özellik, şehirlerin büyüme ve adaptasyon yönteminin aksine, projelerin hızlı geliştirme süreçlerinde hem

kalitesini muhafaza etmesine hem de birden çok katılımcıyı barındıracak şekilde modüllere ayrılmasına olanak tanımaktadır."

Geçtiğimiz sonbaharda, Fuller ve Haque'nun cvs örneğine benzeyen, mülkiyet ve kamusal alan sorunlarını ele alan işbirliğine dayalı ve mantıksal bir proje olan #whownspace geliştirildi. DSGN AGNC tarafından Not An Alternative ve Do-Tank:Brooklyn ile işbirliği çerçevesinde kurulan #whownspace, taktiksel şehircilik ve Wall Street'i İşgal Et hakkındaki söyleşilerden ortaya çıkmıştır. Özel mülkiyetli kamusal alanları grafiksel olarak haritalamak, araştırmalar gerçekleştirmek ve sosyal medyada yoğun bir şekilde varlık göstermek grubun faaliyetleri arasında yer almaktadır. Fakat etkileri ve ilgi alanları çevrimdışı kalmaktadır. Kasım'da, grup bünyesinde çalışan kişiler, bir açık kaynak eğitim platformu olan Public School NYC ile birlikte New York City'deki üç kamusal alanın dinamiklerinin ele alındığı bir ders düzenledi: Goldman Sachs genel merkezinin yanındaki alan, Bryant Park ve Bank of America'nın özel mülkiyetli kamusal alanları ve Upper East Side'daki parklar ve açık alanlar. Elbette gerçek ile sanal arasında bir köprü kurarak, New York City dışındaki katılımcıların diyalogu gerçek zamanlı olarak takip edebilmesini ve diyaloga katılabilmesini sağlamak amacıyla #whownspace Twitter'da oturumları belgeledi.

Doğası gereği, #whownspace sanki şehir bir açık kaynak sistemmiş gibi işlemektedir. Artık vücudu daha yüce, belki de hiç bilinmeyen bir düzene bağlı olarak evrimleşen canlı bir organizmayla karşı karşıya değiliz. Bunun yerine, mutasyona uğrayabilen, işbirliğine dayalı bir sistem ile karşı karşıyayız, onu hackliyoruz ve ona yanıt veriyoruz: açık kaynak şehir.

## Açık Kaynak Kodlu Şehircilik / Open-Source Urbanism Saskia Sassen

ENG → page 282

**N**oksanlık imgesini biraz daha açalım. Güçlü aktörler şehirleri yeniden inşa edebilir. Fakat şehirler buna karşılık verir. Oturup bunu kabul etmezler. Bu bazen onlarca yıl sürerken bazen hemen oluverir; örneğin, yeni bir yüksek hızlı tren aktarma merkezi inşa etmek amacıyla eski tren istasyonlarının bir bölümünün yıkımını ve Schlossgarten'daki 200 yıllık yüzlerce ağacın kesimini durdurmak için Ağustos 2010'da binlerce Stuttgartlı protestolar düzenlemiştir. Başarılı oldular. Evet, protestolar sadece istasyonun bir bölümünü ilgilendiriyordu ve burada görülen güçlü soylulaştırma etkilerini engelleyemeyecekti. Fakat işte şehir bu yolla karşılık verebilir.

Şehrin karşılık vermekte kullandığı çeşitli yol ve yöntemleri bir tür açık kaynak kodlu şehircilik olarak düşünebiliriz: başlangıçtan itibaren sayısız müdahale ve küçük değişikliklerle bugüne gelen bir şehir. Her ne kadar bu sayısız küçük müdahaleler tek tek bakıldığında pek etkili görünmese de bir araya geldiklerinde, şehirlerin noksanlığı kavramına anlam kazandırmaktadır ve bu noksanlık, şehirlerin ömrünü uzatmakta ve bu sayede şehirler diğer daha güçlü varlıklardan daha uzun süre ayakta kalmaktadır.

Bir teknolojik yenilik uygulaması olarak Açık Kaynak kavramı, şehirlerden ziyade teknolojiyle ilgili bir kavram olagelmıştır. Yine de şehirlerin, kullanıcılarının varolduğu yüzey seviyesindeki kimliği ve objeleri ile yankılanıyor.

Teknologlar, şehir planlamacıları ve sanatçılar teknolojiyi "şehirleştirmeye" başlıyor. Bu gerçekleştiğinde, şehir sezgisel bir mekana dönüşür: sıradan vatandaşla veya yoldan geçenlerle konuşur, şehirlerde kullanılabilen en gelişmiş uygulamalı teknolojileri görünür kılabilir. Şehir, ayrıca bu teknolojik uygulamaların çalıştığı uzamsal formların çeşitliliğini de gözler önüne serer, yoldan geçenler

tarafından bile fark edilebilir kılar. Uzun bir zamandan beri, kanalizasyondan elektrik ve geniş bant iletişime kadar tüm ana altyapıların şeffaf duvarlar ve yüzeylerle örtülmesi gerektiğini düşünüyorum, bu sayede örneğin bir otobüs beklerken tüm şehrin nasıl çalıştığını ve nasıl faaliyete geçtiğini görebilirdik. Bugün, duvarlarda yazılımın tüm yetenekleri kullanılabilirken, bunları neden şeffaf yapmayalım ki? Tüm bilgisayarlı sistemlerimiz şeffaf olmalı. Kendi kamusal paylaşılan alanını oluşturuyorlar.

Bununla birlikte, Açık Kaynak bu teknolojilerden ve teknolojik uygulamalardan farklıdır. Açık Kaynakta, insanların şehri kendilerine ait kılmak ya da aslında bir bireysel girişim olabilecek bir olguyu kentleştirmek için gerçekleştirdikleri faaliyetlerle kuvvetli bir şekilde yankılanan bir DNA görüyorum. Yine de şehirden bir o kadar uzakta kalıyor. Bunun bir şehirleştirme sürecinden geçmesi gerekeceğini düşünüyorum. Yatay uygulamaları ve girişimleri güçlendirmek için teknolojilerin şehirleştirilmesi yaklaşımını kabul ettirmemiz gerekiyor. Önde gelen kentsel sivil kuruluşlar, bu kentleştirme çalışmasını dikey düzleme çekme eğilimindedir. Fakat bunlar önlemlidir. Burada uygun teknoloji daha çok bir kentsel Wikileaks geliştirmeye benziyor; bunlar, bilgi sızdıran ve dolayısıyla vatandaşların bu sızdırılan bilgilerde uygun gördükleri bazı unsurlarla birlikte çalışmasına olanak tanıyan dikey kuruluşlar. Bu bir otorite tarafından yukarıdan aşağıya doğru empoze edilmiş halihazırda dikey olanın yatay düzleme taşınmasına benziyor.

Yapılması gereken çok şey var. Şehirlerin noksanlığı giderildiğinde, açık kaynağın ürünü olacak kentin büyüyüp gelişebileceği bir alan ortaya çıkacaktır. Kentsel bir Wikileaks'in geliştirilmesi, şehirleri entellektüel şehir modelinden çok farklı, çok daha iyi bir yöne götürecektir.

## Post-modern Tasarım Manifestosu / A Manifesto for Postindustrial Design

Jamer Hunt

ENG → page 308

**P**ost-modern tasarım, bu yeni kültürde nitel olarak farklı bir tasarım yapma yöntemidir. Bu devrim, gücünü şu üç etkenden almaktadır: dağıtılmış zeka, bilgisayar destekli tasarım ve üretim ve ekolojik realiteler. Bunun sonucunda, tasarımcılar artık sistem merkezinden bir formu dikte edemeyecek ve pasif bir pazara mallarını zorla sokamayacak. Bunun yerine, gün geçtikçe daha fazla tasarım bir kod ve parametre kümesine dönüşecek. Bu kod daha sonra manipüle edilebileceği, değiştirilebileceği, geliştirilebileceği, hacklenebileceği ve sayısız yerde sayısız varyasyonla üretilebileceği bir elektronik ekosistemde serbest bırakılacak.

Bu yeni tasarım süreçleri mekanik olmaktan çok biyolojik niteliktedir. Bunlar esnek, uyarlanabilir, sürdürülebilir ve kendi kendini düzenleyebilen süreçlerdir. Tıpkı genler gibi "tasarım" da bu dağıtım ve sirkülasyon yoluyla enerji ve yaşam kazanacak. Kodların da kendine özgü karakteristikleri, nitelikleri, yöntemleri ve ihtiyaçları vardır. Metabolizmaları vardır. Değiştirilmiş girdi, stimülasyon, geribildirim, sirkülasyon ve değişim döngülerinden sağ çıkmayı başarırlar. Her yerden erişilebilen, vasıtasız ve sonsuz veri ağlarının yayılması bu kodların güçlenmesine ve dağıtılmasına olanak sağlayacaktır. Böylece, kod dinamik bir özellik kazanacak; çevresine tepki verecektir. Eski dikey entegrasyon ve merkez-çevre birim düzeni artık

yerini akıntıya ve koda, mutasyon yeteneğine ve sürüklenmeye bırakıyor. Dayanıklı malların devri kapanıyor. Yazılım programlarının devri geliyor. Bu yeni tasarım modunda farklı pazar araştırması, tasarım, üretim, dağıtım ve mülkiyet dinamikleri gelişmektedir. Bunu ilk kez bilgi teknolojilerinde gördük, fakat artık ürün tasarım dünyasına da sıçırıyor. Bu model; romantik, kuledeki dahi sürümünden ziyade açık kaynak yazılım oluşturma moduna daha yakın. Peki, bu bağlılık ve kod değişimi matriksi, tasarım sürecine ilişkin bildiklerimizi nasıl değiştiriyor? Sürecin her adımındaki tüm detayları etkiliyor. Burada zaten aşına olduğumuz bir şeyi güncellemiyoruz. Post-modern tasarım, yerini aldığı zanaatkar işi üretim modundan farklıdır. Artık şirketler ürettikleri malların miktarını ve kalitesini belirlemek için kesin olmayan istatistiksel modellere ve tarihsel projeksiyonlara bel bağlamak zorunda kalmayacak. Bu üretim modellerinin en kesin ve en verimli olanlarında bile çok fazla hareket israfı söz konusu. Ölçek ekonomileri ve görevde uzmanlaşma yöntemleri hayal edilemeyecek kadar bolluk yaratsa da, endüstriyel üretim sürecinin başında yukarıdan aşağıya empoze edilen, arzın talepten çok yüksek olduğu, merkezi dağıtım sistemleri gibi sorunlar var. Doğası gereği kabarık, muhafazakar ve riskten kaçınan bir yapısı var.

## P2P Toplumu için Taslak / Blueprint for a P2P Society Michel Bauwens

ENG → page 334

**Y**eni P2P çağının kapsam ekonomileri nelerdir?  
İki şekilde mevcuttur:

1. Bilgi ve soyut kaynakların karşılıklı hale getirilmesi
2. Somut üretim kaynaklarının karşılıklı hale getirilmesi

Birinci ilke kolay anlaşılır niteliktedir. Yerel veya sanal bir toplulukta, bireyler olarak bilgi eksikliğimiz varsa (ve hiç kimse her şeyi bilemez) aradığımız bilgiye vakıf birileri mutlaka vardır. Dolayısıyla, bilginin ve 'kitle kaynaklı hızlandırılmış yeniliğin' (crowd-accelerated innovation) karşılıklı hale getirilmesi, işbirliğine dayalı ekonominin iyi bilinen bir özelliği haline gelmiştir. Bununla birlikte, kapsamın avantajı bu bilgi paylaşıldığında ve başkaları tarafından kullanılabilirdiğinde ortaya çıkar. Bu sosyal yenilikle birlikte, bilgi olarak tanımlayabileceğimiz müşterek üretim faktörünün ortak maliyeti büyük ölçüde düşer.

Paradigmatik Nutrient Dense Project örneğini ele alalım. Tarım işçileri ve bilim insanı vatandaşlardan oluşan bu global topluluk, daha iyi besin maddeleri kullanarak daha kaliteli gıdalar elde edebilmek için çalışıyor. Dolayısıyla, çeşitli besin maddelerini muhtelif topraklarda ve iklimlerde test etmek için ortak araştırmalar yapılabilmektedir. Bu araştırma, araştırmayı yürüten topluluğun yanı sıra potansiyel olarak tüm insanoğlu adına faydalar sağlayacaktır. Fikri mülkiyetin özelleştirilmesine dayalı stratejiler, kapsam ekonomilerinin avantajlarını en azından bu düzeyde ortaya çıkaramamaktadır.

Veya şehir içindeki küçücük bir araziden yılda 2.800 kg mahsul elde etmeyi başaran Dervaes ailesinin Los Angeles'taki kent çiftliğini örnek olarak ele alalım. Üretkenliği artıran yeniliklerini paylaştıkları için, yüz binlerce insan kendi arazilerini nasıl geliştirebileceklerini öğrendiler, fakat bir de bunların sosyal yenilikleri destekleyen ve yayılmasını sağlayan Partner State kuruluşları tarafından desteklenmesi halinde ortaya çıkacak yeniliğin hızını düşünün!

Fiziksel üretim kaynaklarının karşılıklı hale getirilmesi yaklaşımının ikinci ilkesi, ortak kullanımdır. Genel fikir aynı. Tek başıma, belirli araçlarım, yeteneklerim veya aletlerim olmayabilir, fakat bir topluluk penceresinden bakıldığında, aradığım şeyler muhtemelen toplumda birisinde vardır ve bu kişi bunları paylaşabilir, kiralayabilir ya da takas edebilir. İhtiyaç duyduğumuzda erişebiliyorsa herkesin aynı araçlara sahip olmasına gerek yok. İşte P2P pazarları böyle ortaya çıktı.

Açıklayıcı bir örneği ele alalım: otomobil paylaşımı. Otomobil paylaşımı projeleri, otomobillerin mülkiyetini elinde bulunduran bir özel şirket aracılığıyla (filo paylaşımı, örn. Zipcar), otomobil kullanıcılarını birbiriyle ilişkilendiren P2P pazarları aracılığıyla (RelayRides ve Getaround) veya kar amacı gütmeyen ya da kamusal kuruluşlar aracılığıyla (Paris'teki Autolib) karşılıklı hale getirilebilir. Fakat bunların tümü kapsam ekonomisi elde eder. ZipCar tarafından referans verilen bir araştırmaya göre, kiralanmış her bir otomobil yoldaki araç sayısını 15 adet düşürecektir. Ayrıca otomobil paylaşımı üyeleri, sisteme katıldıktan sonra %31 daha az otomobil kullanmaktadır. Bu nedenle, sadece 2009'da, otomobil paylaşımı, karbondioksit emisyonlarını neredeyse yarım milyon ton düşürmeyi başarmıştır.

Her üretim sektöründe benzer gelişmeler yaşandığını hayal edin.

Peki, kapsam ekonomileri norm haline dönüşürse ve ekonominin ve sosyal sistemin birincil itici gücü olarak ölçek ekonomilerinin yerini alırsa nasıl bir yeni sistemle karşılaşacağız? Global açık tasarım topluluklarından daha önce bahsetmiştik ve yeni sistemle birlikte, Local Motors ve Wikispaced vb. açık kaynak otomobil şirketlerinin önerdiği gibi lokal düzeyde üretim yapan ve ayrıca, hackerspace ağları, Fablab'lar ve birlikte çalışma alanları tarafından önceden düşünüldüğü üzere mikro ölçekli fabrikalardan oluşan bir global ağın ortaya çıkacağını düşünüyoruz.

Bu durum, global ölçekte üretmekten ziyade çeşitli ağların sadece bilgi paylaşımıyla sınırlı kalmayan 'ortak maliyetlerini' en aza indirmek amacıyla, somut faaliyetlerimizi düzenleyebilmek için global somut organizasyonlara ihtiyaç duyduğumuzu gösteriyor. Başka bir deyişle, Katolik Kilise ve onun gezen kesişlerinin Orta Çağ'da oynadığı rolü kim üstlenecek? Unutmayalım ki, kıta çapındaki bir kültürel sahaya liderlik yapan tek başına bir açık tasarım topluluğu değildi, bu etkin bir somut organizasyondur. Bunun global ölçekte işleyebilecek potansiyel bir p2p versiyonuna sahip miyiz?

Cevap, daha önce açıkladığımız gibi "phyle"lerin (kabilelerin) yaygınlaştırılmasında yatmaktadır.

Geriye yapılacak tek şey kalıyor: kritik soruyu yanıtlamak: P2P medeniyetinde global yönetim nasıl olacak? Günümüzde dünya ilişkilerini birkaç kişinin çıkarları doğrultusunda şekillendiren global somut İmparatorluğu nasıl dönüştürebilir ve global sorunlarla başa çıkmaktan aciz günümüzün verimsiz global kuruluşlarını nasıl yenileyebiliriz?

## Yapımcılar / Makers Cory Doctorow

ENG → page 334

**K**apitalizm kendi kendini tüketiyor. Piyasa işliyor ve işlediğinde her şeyi metalaştırıyor veya çöpe atıyor. Bu piyasadan para kazanılamayacağı anlamına gelmiyor, fakat para tek bir ürün hatından gelmiyor. 'General Electric', 'General Mills' ve 'General Motors' gibi şirketlerin zamanı doldu. Masadaki para, krill gibi: akıllı, yaratıcı kişiler tarafından keşfedilebilecek ve faydalanılabilecek milyarlarca küçük girişimcilik fırsatı var.

Yirmi birinci yüzyıldaki kapitalizm sorunlarını kaba kuvvetle aşacağız. İş planımız oldukça basit: bulabildiğimiz en akıllı kişileri işe alacağız ve onları küçük ekiplere koyacağız. Finansman ve iletişim altyapısı desteğiyle (pil ve film çağından kalan tüm malzemelerle) sahaya inecekler, yaşayacak ve çalışacak bir yer ve yapacak bir iş bulacaklar. Açacakları işyerlerini bulacaklar. Şirketimiz, hep birlikte yönetilen bir proje değil; tümü şirkete gelir sağlamak kaydıyla istediği şeyi yapma yetkisine sahip, benzer kafa yapısındaki, işbirliği yapan otonom ekiplerden oluşan bir ağ olacak. Ticari fırsatlar dünyasını keşfedecek ve tüketeceğiz ve bu fırsatları ele geçirip midemizi doldurmak için taktiklerimizi sürekli olarak geliştireceğiz. Şirket artık bir şirket değil: bu şirket artık bir ağ, bir yaklaşım, bir hassasiyet.

SERGI

∞

THE  
EXHIBITION

# Sergi Haritası / Map of the Exhibition

364/365

012  
İltica etmek istiyorum /  
Ik zoek asiel

035  
Bireyselden Kolektif  
Eyleme / From Individual  
to Collective Action

064  
Ad hoc Kütüphane /  
Ad hoc Library

017  
Kendi Kendinin  
Hediyesi Ol / Be Your  
Own Souvenir

038  
Şimdinin Arkeolojisi /  
The Archaeology of Now

020  
Kiosk 2.0

047  
Ravintolapäivä

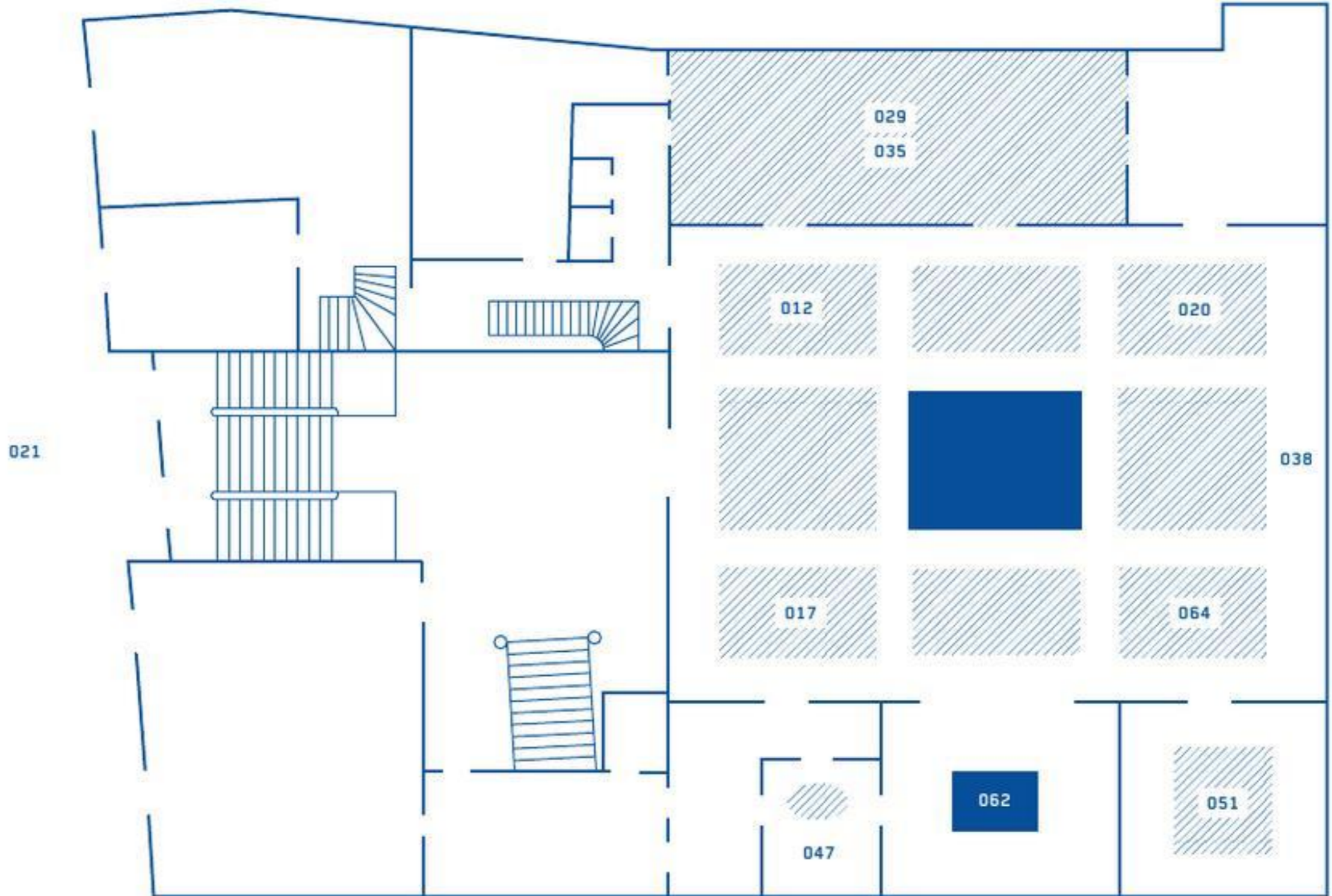
021  
İnsansız Hava Aracı Gölgesi /  
Drone Shadow

051  
In Love We Trash

029  
Wikitankeers

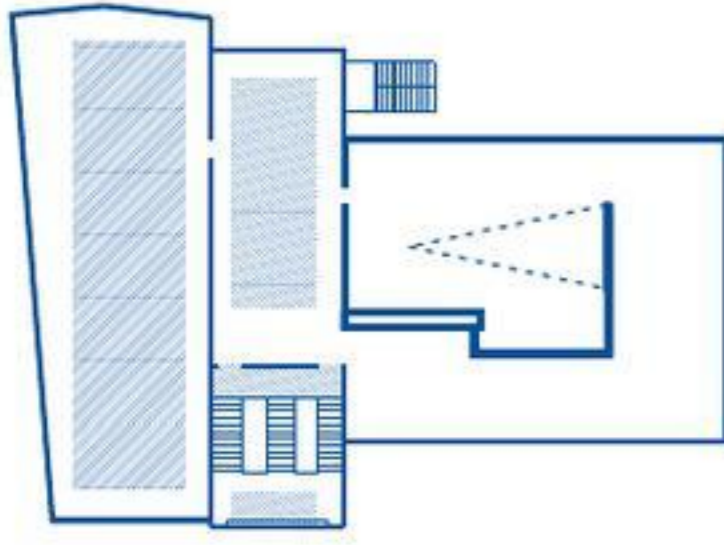
062  
MakerLab İstanbul

Birinci Kat / First Floor



Adhokrasi/Adhocracy





Teras Kat / Roof Terrace

026  
Kopf Kino

040  
El Campo de Cebada

055  
İkinci El Kullanım Deneyi /  
Secondary Use Experiment

057  
Açık Kaynak Mimarlık  
Manifestosu / Open Source  
Architecture Manifesto

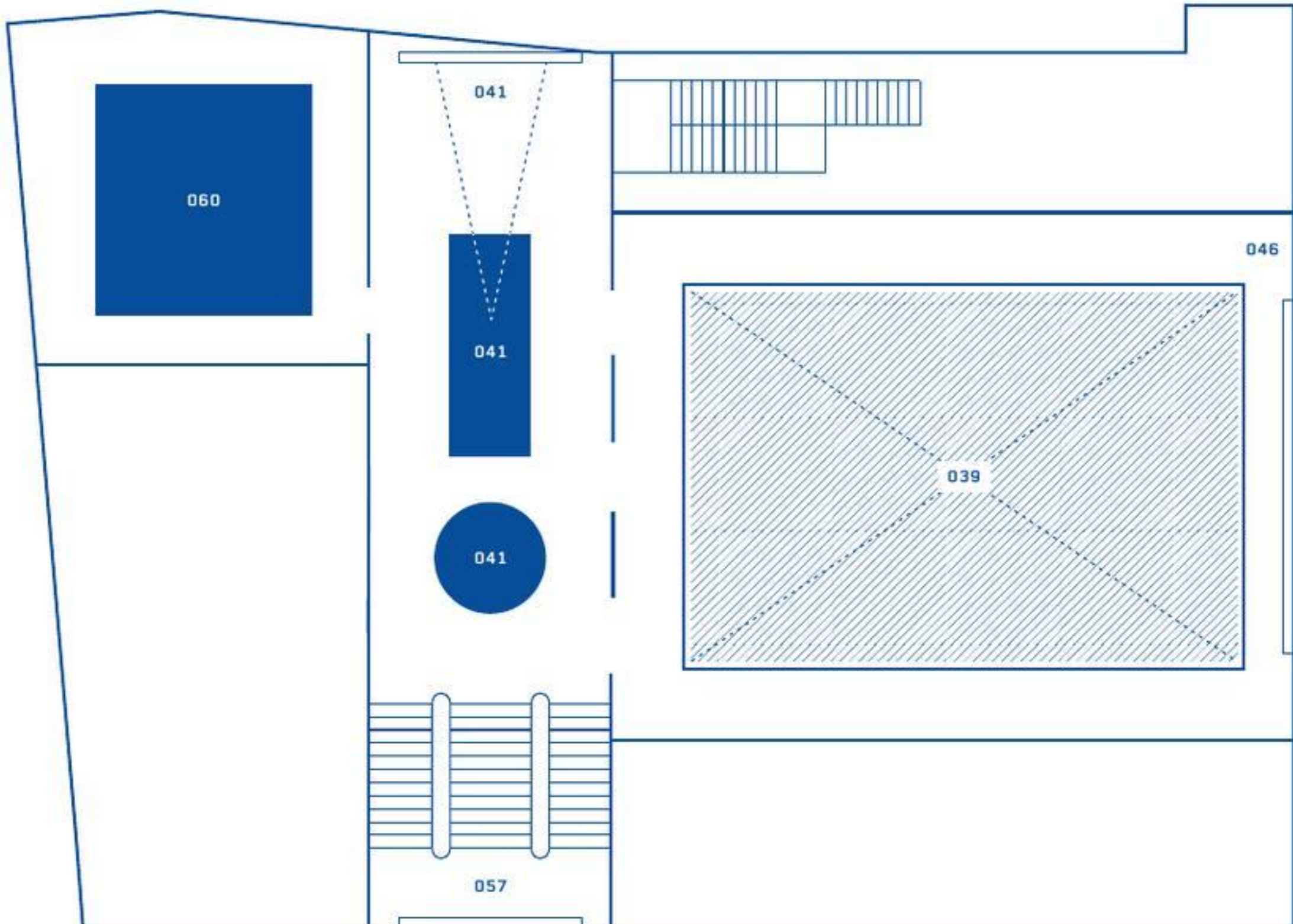
027  
Lego Adam Uzayda /  
Lego Man in Space

048  
Panthéon: Mode d'emploi

063  
The New City Reader

060  
900km Nil Şehri /  
900km Nile City

İkinci Kat / Second Floor



039  
Haliç Merkezi /  
Haliç Center

041  
De Carlo'yu yeniden okumak /  
Re-reading De Carlo

046  
Türkiye'nin Tasarım  
Demografikleri / Design  
Demographics in Turkey

002  
Şeffaf Araçlar /  
Transparent Tools

011  
Küresel Köy İnşaat Seti /  
Global Village Construction Set

031  
Gerichte auf Tischen

036  
Açık Kent /  
Open Urban

003  
Tost Makinesi Projesi /  
The Toaster Project

015  
Stratigraphic Manufactory

032a  
Zanaatle Örülmüş  
Mahalleler Bombay / Crafting  
Neighborhoods Mumbai

037  
İçkin Tanıklık /  
Immanent Testimony

005  
Rot Ellen Berg Huis

018  
Sokak Yiyeceği Yazıcısı /  
Street Food Printing

032b  
Zanaatle Örülmüş  
Mahalleler İstanbul / Crafting  
Neighborhoods İstanbul

045  
Sufi Plug Ins

006  
Maker Faire Africa

019  
Doğaçlama Makinesi /  
Improvisation Machine

033  
Kamusal Tasarım Deşteği /  
Public Design Support

049  
La Ciudad Jubilada

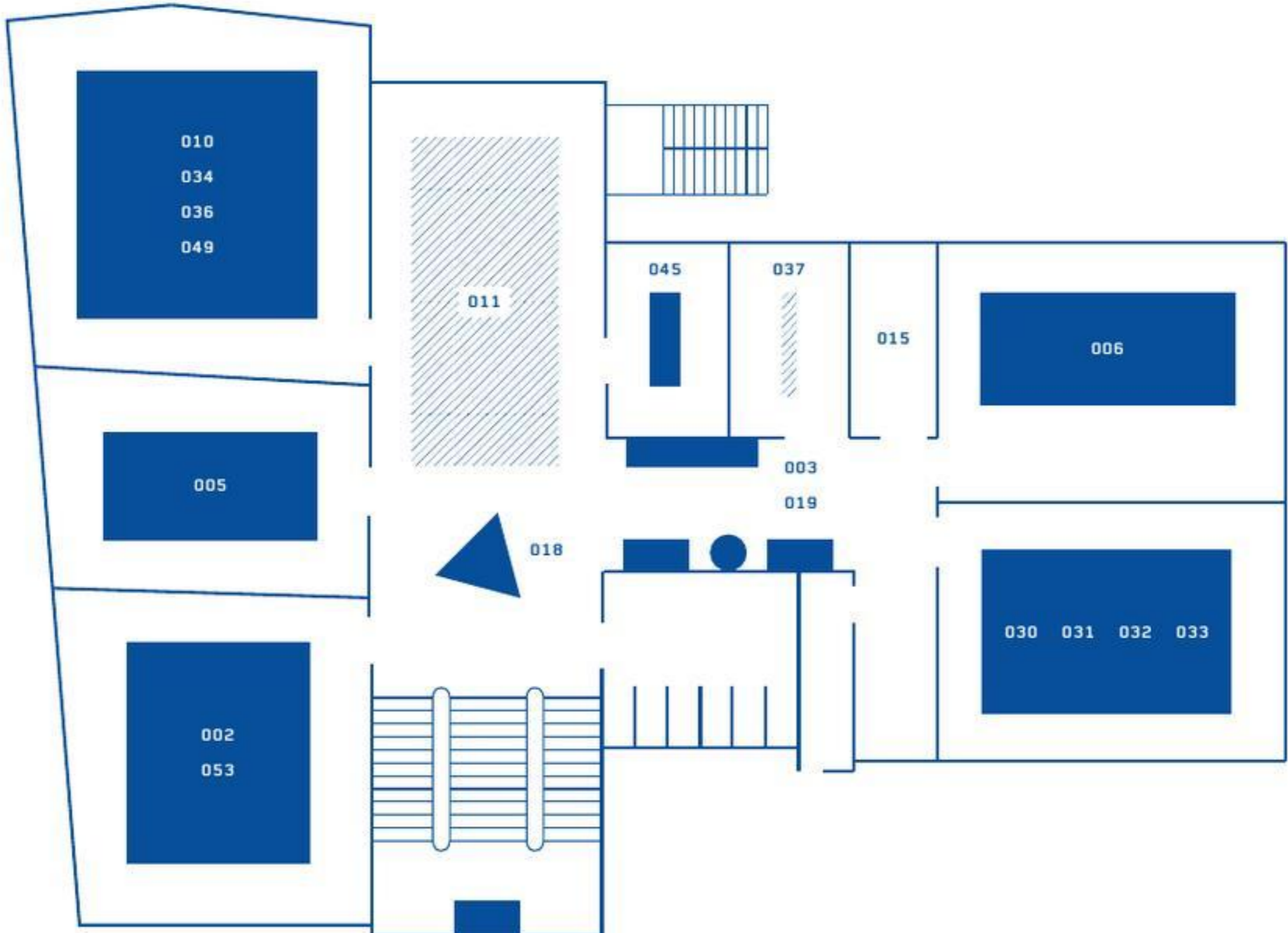
010  
Yalın Ayaklı Mimar /  
The Barefoot Architeç

030  
Aktif Eserden Kent  
Yıkımına / Active Monument  
to Urban Destruction

034  
Brickstarter

053  
OpenStructures

Üçüncü Kat / Third Floor



001  
Kıtlıktan Esinlenerek /  
Inspired by Scarcity

016  
Çokluörgü /  
Multithread

043  
Kimliği Haritalandırmak /  
Mapping Identity

058  
TOKİ Kullanıcıları için Hayatta  
Kalma Kılavuzu / Survival  
Manual for TOKİ Dwellers

004  
prodUSER

022  
RQ-170 Sentinel İnsansız Hava  
Aracı Hatırası / RQ-170 Sentinel  
Drone Souvenir

044  
İmagine

059  
Açık Kaynak Donanım İkleleri  
ve Tanımı 1.0 / Open Source  
Hardware Statement of  
Principles and Definition 1.0

007  
Proposta per  
un'Autoprogettazione

023  
Mikro Hava Araçları /  
Micro Air Vehicles

052  
İnsansız Hava Aracı  
Gazeteciliği / Drone Journalism

009  
Kilit taşı /  
Keystones

024  
Canlı Yük /  
Live Load

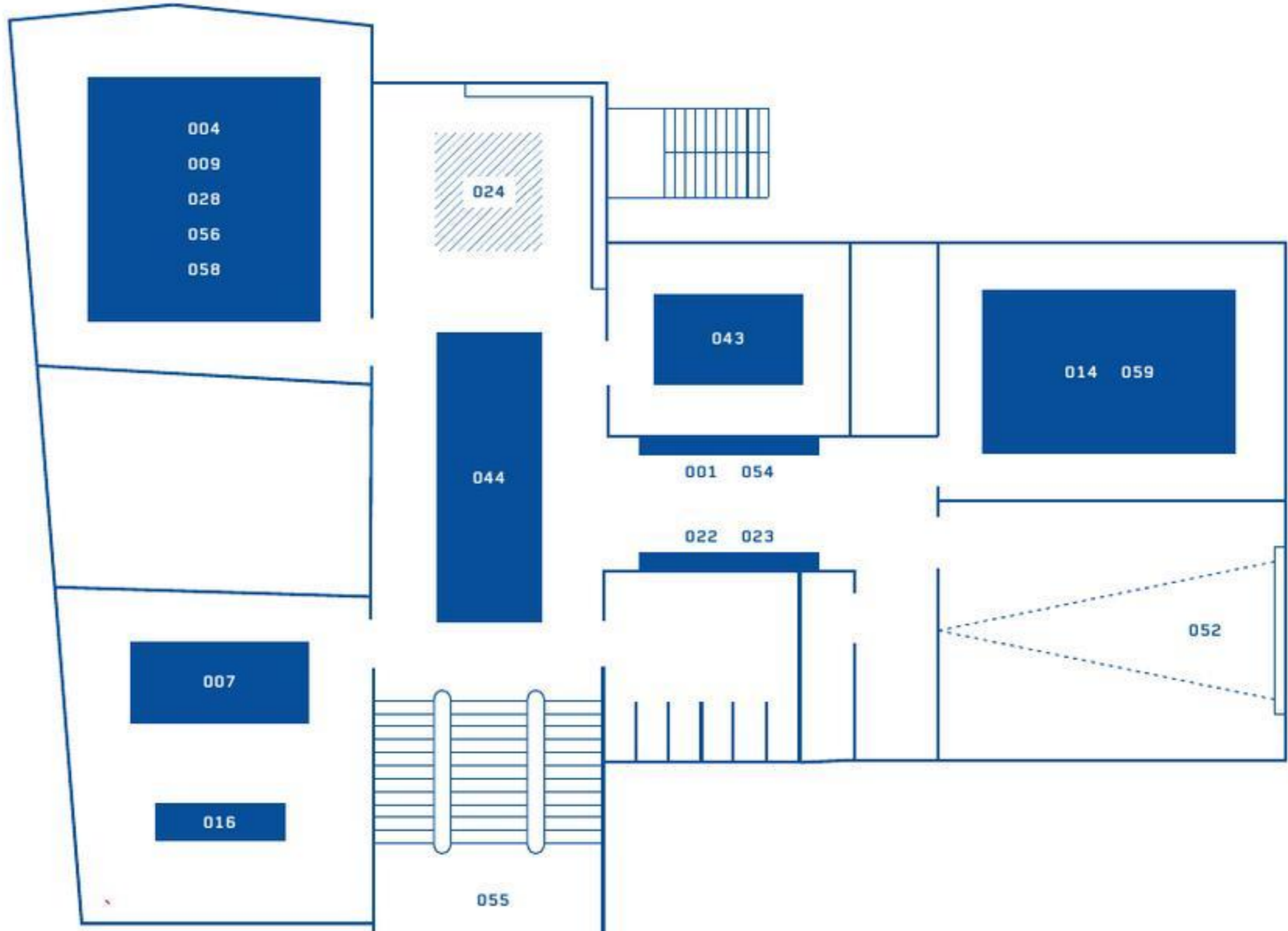
054  
Emancipati

014  
Arduino

028  
Yazlık Merdivenler ve Yerel  
Anlaşmazlıklar / Summer  
Ladders and Local Disputes

056  
Taşıttan Projeler /  
Vehicles Project

Dördüncü Kat / Fourth Floor



# Sergideki Projeler / Projects in the Exhibition

---

## 001 Kitlikten Esinlenerek / Inspired by Scarcity

Hanae Shimizu  
Eindhoven, NLD 2011

---

## 002 Şeffaf Araçlar / Transparent Tools

Jesse Howard  
Amsterdam, NLD 2012

---

## 003 Tost Makinesi Projesi / The Toaster Project

Thomas Thwaites  
London, GBR 2009

---

### References

- Thwaites, Thomas. The Toaster Project. New York: Princeton Architectural Press, 2011.
- "The Toaster Project." The Colbert Report. Comedy Central. 14 Nov 2011.

---

## 004 prodUSER

Tristan Kopp  
Eindhoven, NLD 2012

---

### References

- Design Academy Eindhoven. "Masters Graduation Invitation." 2012.

---

## 005 Rot Ellen Berg

architecten de vylde vinck taillieu  
Ghent, BEL 2011

---

### References

- "House Rot-Ellen-Berg." A+U Apr 2012: 56, 58.
- Picchi, Francesca. "With Little or Nothing." Domus Jan 2012: 41.
- Van Den Storm, Dieter. "The (Un)Finished House." Frame Sep/Oct 2012: 114.

---

## 006 Maker Faire Africa

Accra, GHA, Nairobi, KEN,  
Cairo, EGY, Lagos, NGR 2009–

Curated by Jennifer Wolfe, in collaboration with Emeka Okafor, supported by Cairo Hackerspace, Osama Aboezez, Ugo Okafor, MFA Organizing Team, Jennifer Wolfe Design

---

### 3D Printed Objects

Cairo Hackerspace  
(Cairo, EGY, 2011–2012)

### c-stunners

Cyrus Kabiru  
(Nairobi, KEN, 2012)

### compress+

Salma Adel (Cairo, EGY, 2011)

### The Daily Talk

Alfred Sirlea  
(Monrovia, LBR, 2000–)

### Documenting the Revolution

Bahia Shehab (Cairo, EGY, 2011–2012) in collaboration with The Walls and Streets of Cairo; commissioned by The Revolution

### GCS Bicycle Maize Sheller

Jodie Wu, Manufacturer Innovators, Karam Engineering (Arusha, TAN, 2010) in collaboration with MIT D-Lab Maize Sheller Design Team 2008, Karam Engineering, Bernard Kiwia; commissioned and supported by Global Cycle Solutions/GCS Tanzania Ltd.

### HBS1 Bag

Chika Okafor (Enugu, NGR, 2010) in collaboration with Ejike Okpalaeke

### Human Powered Vehicle

Tarek Osman, Mohamed El-Hussieni, Shady El-Bassiouny, Mohamed Nasr, Hassan Barakat, Youssef Gawdat, Bassem El-Zamel (Cairo, EGY, 2010–2011) in collaboration with The American University in Cairo

### Kiblight

Elizabeth Otieno, Judy Wandia (Kibera, KEN, 2010)

in collaboration with Kibera Community Youth Programme

### Kiwia Charger

Bernard Kiwia (Arusha, TAN, 2010) in collaboration with MIT IDDS, MIT D-Lab, Suprio Das; commissioned and supported by Global Cycle Solutions/GCS Tanzania Ltd.

### Solar Powered LED Street Lamps

Norbert Okec (Gulu, UGA, 2010)

### Trash Reborn

Sanna Anwar (Nairobi, KEN, 2010)

---

### References

- de Waal, Mandy. "Maker Faire Africa: Ingenuity for all to see." Daily Maverick 31 Aug 2010.
- Hersman, Erik. "The Daily Talk." 2009.
- Kadri, Meena. "Tinkers, Hackers, Farmers, Crafters." Change Observer. Design Observer, 8 Sep 2010.
- Matheka, Mutua. "c-stunners." 2010.
- Okafor, Chika. "HBS1 Bag." 2010.

---

## 007 Proposta per un'autoprogettazione

Enzo Mari  
Milan, ITA 1974

---

### References

- Allen, Greg. "Enzo Mari X IKEA Mashup." greg.org, 24 Nov 2009.
- Chin, Andrea. "Enzo Mari Autoprogettazione for Artek." designboom, 8 Apr 2010.
- Mari, Enzo. Proposta per un'autoprogettazione. 1974.
- McGuirk, Justin. "Enzo Mari." Icon Dec 2009: 47–48.

---

## 008 Ücretsiz Evrensel İnşaat Kiti / Free Universal Construction Kit

Free Art and Technology Lab  
Pittsburgh, PA, USA 2012

---

### References

- The Free Universal Construction Kit. Riley Harmon. 2012.
- Greenberg, Andy. "Roll Your Own Legos." Forbes, 23 Apr 2012: 44.

009

**Kilittaşı / Keystones**Minale-Maeda  
Rotterdam, NLD 2012**References**

- Schouwenberg, Louise. "Getrouwd met een kast." *Items* Dec 2010: 39.
- van Mourik, Elise. "Inside Out Furniture." *Domus* Jul/Aug 2012: 112-113.

010

**Yalın Ayaklı Mimar /  
The Barefoot Architect**Johan van Lengen  
Bom Jardim, BRA 1982**References**

- van Lengen, Johan. *The Barefoot Architect*. Bolinas, CA: Shelter Publications, 2008. 16, 538.
- van Lengen, Johan. *Manual del arquitecto descalzo*. Mexico City: Editorial Pax Mexico, 1980. 1.
- van Lengen, Johan. *Manual do arquiteto descalço*. São Paulo: Empório do Livro, 2008. 691.

011

**Küresel Köy İnşaat Seti /  
Global Village Construction Set**Open Source Ecology  
Maysville, OH, USA 2003-**References**

- İKSV. "LifeTrac III." 2012.
- Manaugh, Geoff. "Towards an open source ecology." *Domus* Jun 2011: 81.

012

**İltica etmek istiyorum /  
Ik zoek asiel**Ben Landau  
Eindhoven, NLD 2012

013

**Tüm Dünya Kataloğu / Whole  
Earth Catalog**Stewart Brand  
Menlo Park, USA 1968-1972**References**

- Brand, Stewart. *Whole Earth Catalog* Fall 1968: 2, 13.

014

**Arduino**Massimo Banzi, David  
Cuartielles, Gianluca Martino,  
Tom Igoe, David Mellis  
Ivrea, ITA 2005-Curated by  
Massimo Banzi, Enrico Bassi**Alarma Sismos**Sebastian Alegria  
(Santiago, CHI, 2011)**Lasersaur**Nordt Labs: Addie Wagenknecht,  
Stefan Hechenberger  
(New York City, USA, 2010-)**Makerbot**Bre Pettis, Adam Mayer, Zach  
Smith (Brooklyn, NY, USA, 2009)**OpenROV**Eric Stackpole, David Lang,  
Bran Sorem, et al.  
(San Francisco, USA, 2012)**Pulse Sensor**Joel Murphy, Yuri Gitman  
(New York City, USA, 2012)**ThinkerToys**Dhairya Dand  
(Singapore, SIN, 2012)**References**

- Alegria, Sebastian. *Alarma Sismos*. Twitter.
- Dand, Dhairya. *ThinkerToys*. 2012.
- Lam, Brian. "A Mini Sub Made From Cheap Parts Could Change Underwater Exploration." *NYTimes Bits*. The New York Times, 28 May 2012.
- Mings, Josh. "Lasersaur is a Fast, Awesome, Open Source Laser Cutter." *SolidSmack*, 25 Jun 2012.
- Pulse Sensor. "Pulse Sensor." 2012.
- Thompson, Clive. "Build It. Share It. Profit. Can Open Source Hardware Work?" *Wired* Nov 2008: 166.

015

**Stratigraphic Manufactory**Unfold  
Istanbul, TUR 2012-In collaboration with Jonathan  
Keep, Eran Gal-Or, Mosantimetre  
(Tulya Madra, Fırat Aykaç), Art-  
Us Sannat (Mustafa Canyurt)**References**

- Schouwenberg, Louise. "Getrouwd met een kast." *Items* Dec 2010: 43.
- Vaudrey, Charlotte. "Lights, Camera, Action!" *Frame* Jul/Aug 2010: 215.
- Vrancken, Kristof. "Stratigraphic Manufactory." 2012.

016

**Çokluörgü / Multithread**Kram/Weisshaar  
Munich, DEU,  
Stockholm, SWE 2012**References**

- Kram, Reed and Clemens Weisshaar. "Force Feedback." *Domus* Apr 2012: 1, 57.
- Kram/Weisshaar. "Multithread Interface." 2012.
- "The Milan Plan." *Frame* Jul/Aug 2012: 179.

017

**Kendi Kendinin Hediyesi Ol /  
Be Your Own Souvenir**blablabLAB  
Barcelona, ESP 2011**References**

- Ridpath, John. "Tangible Digital." *Eye* Summer 2011: 81.

018

**Sokak Yiyeceği Yazıcısı / Street  
Food Printing**José Ramon Tramoyeres  
(GGLab), Paco Morales  
(Bocareinte), Luis Fraguada  
(Iaac), Deniz Manisali  
Istanbul, TUR 2012**References**

- Hackethal, Anita. "food printer by GGLab + deniz manisali at milan design week 2012." *designboom*, 23 Apr 2012.
- Tramoyeres, José Ramon. "Street Food Printing Cart." 2012.

019

**Doğaçlama Makinesi /  
Improvisation Machine**Annika Frye  
Frankfurt, DEU 2012

020

**Kiosk 2.0**Unfold  
Istanbul, TUR 2012Commissioned by Z33 Art Centre,  
RE-Centre, supported by Mu and  
Bits from Bytes**References**→ Vrancken, Kristof. "Kiosk 2.0."  
2012.

021

**İnsansız Hava Aracı Gölgesi /  
Drone Shadow**James Bridle  
Istanbul, TUR,  
London, GBR 2012**References**→ Bridle, James and Einar Sneve  
Martinussen. "Drone Shadow  
001." 2012.  
→ Martin, Leslie C. Engineering  
Technical Letter 09-1: Airfield  
Planning and Design Criteria  
for Unmanned Aircraft Systems.  
Tyndall, FL: Department of the  
Air Force, 28 Sep 2009. 15.

022

**RQ-170 Sentinel İnsansız  
Hava Aracı Hatırası / RQ-170  
Sentinel Drone Souvenir**

Tehran, IRN 2012

023

**Mikro Hava Araçları / Micro  
Air Vehicles**

Ljubljana, SLO 2001–

Part of "Power Tools"  
curated by Marjetica Potrč**References**→ Habicht, Dejan.  
"Micro Air Vehicles." 2003.

024

**Canlı Yük / Live Load**Frank Abruzzese  
Enniscorthy, IRL 2008–**References**→ Abruzzese, Frank "Sowing  
Barley, Co Wexford." 2012.  
→ Prokudin-Gorskii, Sergei  
Mikhailovich. "Group of workers  
harvesting tea. Greek women."  
1905–1915.

025

**Açık Kaynaklı Ses / Open  
Source Sound**Gadi Sassoon (Memory9)  
Istanbul, TUR 2012

026

**Kopf Kino**on/off: Berk Asal, Sam Carvalho,  
Nick Green, Gozde Sarlak  
Berlin, DEU,  
Istanbul, TUR 2012**References**→ Carvalho, Sam. "Kopf Kino."  
Crap=Good. Pieterjan Grandry,  
18 Jun 2012.

027

**Lego Adam Uzayda / Lego Man  
in Space**Mathew Ho, Asad Muhammad  
Toronto, CAN 2012**References**→ Ho, Mathew and Asad  
Muhammad. "Lego Man in  
Space." YouTube, 25 Jan 2012.

028

**Yazlık Merdivenler  
ve Yerel Anlaşmazlıklar /  
Summer Ladders  
and Local Disputes**Errands  
Athens, GRC 2007–

029

**Wikitankeers**Todo por la praxis; Straddle 3  
Vic, ESP 2011

Supported by ACVic QUAM

030

**Aktif Eserden Kent Yıkımına /  
Active Monument  
to Urban Destruction**Cohabitation Strategies,  
Kayıtdışı: Canan Erten, Elif  
Karaköse, Zeynep Çınar, Elif  
Karaköse, Yelta Köm  
Istanbul, TUR 2012

031

**Gerichte auf Tischen**Design for the Living World,  
Hochschule für bildende Künste  
(HFBK) Hamburg: Marjetica  
Potrč (Professor), Bernhard  
Niklaas Karger, Lea Kissing,  
Johanna Padge, Till Richter,  
William Schwartz, Mai Shirato,  
Julia Suwalski, Nuriye Tohermes,  
Chunya Yang  
St. Lambrecht, AUT 2012Supported by Regionale12,  
Austria and Hochschule für  
bildende Künste (HFBK) Hamburg**References**→ Design for the Living World.  
"Gerichte auf Tischen: St.  
Lambrecht, 24th June, 2012."  
Hochschule für bildende Künste  
(HFBK) Hamburg. 2012. Poster.  
→ Yang, ChunYa. "The World  
According to St. Lambrecht."  
2012. Pencil drawing.

032

**Zanaatle Örülmüş Mahalleler /  
Crafting Neighborhoods**URBZ: Rahul Srivastava, Matias  
Echanove; Made in Şişhane: Aslı  
Kıyak İngin  
Mumbai, IND,  
Istanbul, TUR 2012MIS in collaboration with  
Sevgi Ortaç, Hande SoydanURBZ in collaboration with  
Giacomo Ardesio, Claudia  
Mainardi, URBZ Mumbai (Bharat  
Gangurde, Megha Gupta, Shyam  
Kanle, Masoom Moitra)**References**→ Grima, Joseph. "Crowdsourcing  
the city." Domus Feb 2012: 63, 65.  
→ Jaworska, Agata. "An  
Economic Zone Against All Odds."

Volume Jul 2012: 50, 55.  
→ More than Design.  
"Unmediated Design." 2012.  
→ URBZ. "Homegrown Cities." 2012.  
→ Yaman, Arif. "Ahmet Usta." 2012.

033  
**Kamusal Tasarım Desteği /  
Public Design Support**

Jesko Fezer, Studio Experimental Design, Hochschule für bildende Künste (HFBK) Hamburg Hamburg, DEU, Istanbul, TUR 2012

**References**

→ Fezer, Jesko. "Öffentliche Gestaltungsberatung." Lerchenfeld Jan 2012: 38.

034  
**Brickstarter**

Sitra: Dan Hill, Bryan Boyer Helsinki, FIN 2011–

**References**

→ McGuirk, Justin. "Brickstarter: crowd-funding takes to the streets." The Guardian 24 Aug 2012.  
→ Lange, Alexandra. "Against Kickstarter Urbanism." Observatory. Design Observer, 2 May 2012.

035  
**Bireyselden Kolektif Eyleme /  
From Individual to Collective Action**

Recetas Urbanas Istanbul, TUR 2012

In collaboration with Gökhan Urulu, Elif Akçay, Sergen Tertemiz, Orhan Yılmaz, Hasan Basri, Halil İpşir, Nihan Arısoy

**References**

→ "Amplía su casa con un andamio." Diario de Andalucía 22 Jun 1998.  
→ Mozas, Javier. "Low Cost Self-Building." A+T: Strategy and Tactics in Public Space Autumn 2011: 117.

036  
**Açık Kent / Open Urban**

openurban.com Istanbul, TUR 2012

Supported by Turkish Fulbright Commission and Kickstarter

037  
**İçkin Tanıklık /  
Immanent Testimony**

HS Mimarlık Istanbul, TUR 2012

**References**

→ Weizman, Eyal. dOCUMENTA (13): Forensic Architecture: Notes from Fields and Forums. Ostfildern, DEU: Hatje Cantz Verlag, 2012. 8–9.

038  
**Şiminin Arkeolojisi /  
The Archaeology of Now**

Katerina Polychroniadi, Kalliopi Dimou, Spyros Nasainas, Sorin Istudor, Georgios Makkas Istanbul, TUR 1997–

Initiated by Annie Vrychea at the National Tech. Univ. of Athens, supported by the Latsis Foundation

039  
**Haliç Merkezi / Haliç Center**

Yona Friedman Paris, FRA 2012

Curated by Maurizio Bortolotti

**References**

→ Abrahams, Tim. "Interview: Yona Friedman." Blueprint Jul 2009: 42–43.  
→ Decavèle, Jean-Baptiste. "Haliç Center." 2012.  
→ Haliç Center. Jean-Baptiste Decavèle. 2012.

040  
**El Campo de Cebada**

Madrid, ESP 2010–

**References**

→ Eme3. "Communication as a Tool for Empowerment." MAS Context Summer 2012: 31.

041  
**De Carlo'yu yeniden okumak /  
Re-reading De Carlo**

Autlab: Natalia Agati, Daniele Burattini, Emanuele Caporrella, Olimpia Fiorentino, Daniele Presutti, Renzo Sgolacchia Rome, ITA 2012

**References**

→ De Carlo, Giancarlo. Gli spiriti dell'architettura. Rome: Editori Riuniti, 1992. 156.  
→ De Carlo, Giancarlo. "Il modello delle piastre sovrapposte scavate." 1970. Courtesy of IUAV.  
→ De Carlo, Giancarlo. "Il nuovo villaggio Matteotti a Terni: una esperienza di partecipazione." Casabella Jan 1977: 24, 33, 34.  
→ De Carlo, Giancarlo. "La mostra dell'urbanistica alla Decima Triennial." Casabella Nov/Dec 1954: 22.  
→ De Carlo, Giancarlo. Spazio e Società Jan 1978: 1, 6, 92.  
→ Una lezione di urbanistica. Giancarlo De Carlo. 1954.

042  
**Kendiliğinden Biçimlenen Şehir İçin İşgal / Occupy for a Self-Shaped City**

Lorenza Baroncelli Bogotá, COL 2012

043  
**Kimliği Haritalandırmak /  
Mapping Identity**

Antonio Ottomanelli Baghdad, IRQ, Istanbul, TUR 2011–

In collaboration with Paola Villani, Lucio Ruvidotti, Saad Abdul Wahab, Ali Majed, Muslim Aqeel Hassan, Noor Abid Ali, Sarmad Sabar Abid, Noor Aladdin Mohamed, Mohammed Bassim, Meden Kadhem, Ali Sabar Hardan, supported by Republic of Iraq Embassy in Rome, Iraqi Ministry of Culture, Italian Development Cooperation–Task Force Iraq, Baghdad Fine Arts Faculty

**References**

→ Ottomanelli, Antonio. "Stories of Hardship." Abitare Jul/Aug 2012: 46.

044

**Imagine**Pedro Reyes  
Mexico City, MEX 2012

In collaboration with Alumnos 47

**References**

- [Destrucción](#). Pedro Reyes. 2012.
- [Concierto](#). Pedro Reyes. 2012.

045

**Sufi Plug Ins**Jace Clayton (DJ/rupture)  
New York City, USA 2011In collaboration with Bill Bowen,  
Rosten Woo, Hassan Wargui,  
Maggie Schmitt, Juan Alcón Durán**References**

- [Sufi Plug Ins: Demo](#). Juan Alcón Durán and Maggie Schmitt. 2012.
- [Beyond Digital: Departure \(New York to Casablanca\)](#). John Francis Peters. 2011.

046

**Türkiye'nin Tasarım Demografikleri / Design Demographics in Turkey**Superpool: Selva Gürdoğan,  
Gregers Tang Thomsen,  
Muhammet Lütfü Aydın, Fatime Aysel, Dilan Erşari, Beyza Gürdoğan, Derya İyikul, Refika Meral Kortun, Betül Nuhoglu,  
Türker Naci Şaylan  
Istanbul, TUR 2012

In collaboration with Pelin Derviş, Didem Ateş Mendi

**References**

- Gürdoğan, Selva and Gregers Tang Thomsen. "Grün: die Farbe der Hoffnung." [ARCH+](#) Nov 2009: 139.

047

**Ravintolapäivä**

Helsinki, FIN 2011–

Film by Grégoire Basdevant

**References**

- Hill, Dan. "An edible urbanism." [City of Sound](#), 4 Jun 2012.

048

**Panthéon: Mode d'emploi**les UX (Urban eXperiment)  
Paris, FRA 1981–

Curated by UX in collaboration with Grégoire Basdevant

**References**

- Photographs courtesy of UX
- Fabre, Clarisse. "Aux intrus, la patrie...très énervée." [Le Monde](#) 26 Nov 2007: 3.
- Lackman, Jon. "The New French Underground." [Wired](#) Feb 2012: 98, 100.

049

**La Ciudad Jubilada**Pau Faus  
Barcelona, ESP 2008**References**

- Faus, Pau. "New Terms for the Retired City." [Volume](#) Jul 2012: 96.

050

**Cybermohalla Hub**Nikolaus Hirsch, Michel Müller,  
Cybermohalla Ensemble  
Delhi, IND 2007–In collaboration with Sarai/  
CSDS and Ankur, Delhi,  
supported by TB A-21, Graham Foundation,  
Devi Art Foundation,  
Louisiana Museum of Modern Art**References**

- Hirsch, Nikolaus. "Cybermohalla Hub Manifesta 7." 2012.
- Hirsch, Nikolaus. "Ghevera." 2012.
- Hirsch, Nikolaus and Shveta Sarda, eds. [Cybermohalla Hub](#). Berlin: Sternberg Press, 2012.

051

**In Love We Trash**Basurama  
Istanbul, TUR 2012**References**

- Basurama. [Residuos Urbanos Sólidos](#). Salamanca, ESP: Editorial Delirio, 2011. 58.

→ Mozas, Javier. "Basurama." [A+T: Strategy and Tactics in Public Space](#) Autumn 2011: 1, 140.

052

**İnsansız Hava Aracı Gazeteciliği / Drone Journalism**Robokopter  
Warsaw, POL 2011

053

**OpenStructures**openstructures.net  
Brussels, BEL 2007–

## OPENSTRUCTURES TOYS

**Blocbox** Thomas Lommée and Jo van Bostraeten**Case** Marijn van der Poll (using OS parts by Thomas Lommée and Jo van Bostraeten)**Digger** Tristan Kopp and Ricardo Carneiro (using OS parts by Thomas Lommée and Jo van Bostraeten)**Swing** Christiane Hoegener (using OS parts by Thomas Lommée and Jo van Bostraeten)**Toolbox** Christiane Hoegener

## OPENSTRUCTURES WATERBOILERS

**OS Coffeegrinder 1** Unfold (using OS parts by Fabio Lorefice)**OS Coffeegrinder 2** Unfold (using OS parts by Jeroen Maes)**OS Waterboiler** Jesse Howard in collaboration with Thomas Lommée (using OS parts by Fabio Lorefice)**OS Waterboiler 2** Jesse Howard in collaboration with Thomas Lommée (using OS parts by Fabio Lorefice and Unfold)**References**

- Lanks, Belinda. "Kit of Parts." [Metropolis](#) Mar 2010: 86–88.
- Lommée, Thomas. "Now: Peer-To-Peer Communication." 2011.

054

**Emancipati**Orkan Telhan  
Istanbul, TUR 2012



055

**İkinci El Kullanım Deneyi /  
Secondary Use Experiment**

John Habraken

Amsterdam, NLD 1963

**References**

- Bokern, Anneke. "The House of a Thousand Headaches." DAMn Feb/Mar 2008: 137–139.
- Miles, Malcolm. "Living Lightly on the Earth." Non-Plan. Oxford: Architectural Press, 2000. 225.

056

**Taşıttan Projeler /  
Vehicles Project**

Antonias Office: Aristide Antonas,  
Katerina Koutsogianni  
Athens, GRC 2009–

057

**Açık Kaynak Mimarlık  
Manifestosu / Open Source  
Architecture Manifesto**

carlorattiassociati srl | walter  
nicolino & carlo ratti: Pietro  
Leoni, Antonio Atripaldi, Giovanni  
de Niederhäusern, Enrico Gueli,  
Walter Nicolino, Carlo Ratti  
Torino, ITA,  
Istanbul, TUR 2011–

Supported by Officine Arduino /  
FabLab Torino

**References**

- "Opensource Architecture: Revision history." [Wikipedia](#), 17 Sep 2012.
- Ratti, Carlo, et al. "Editorial: Open Source Architecture." [Domus](#) Jun 2011: III–IV.

058

**TOKİ Kullanıcıları için  
Hayatta Kalma Kılavuzu /  
Survival Manual for TOKİ  
Dwellers**

Boğaçhan Dünderalp  
Istanbul, TUR 2012

059

**Açık Kaynak Donanım İkleleri  
ve Tanımı 1.0 / Open Source  
Hardware Statement of  
Principles and Definition 1.0**

New York City, USA 2010–

**References**

- Ackermann, John. "The TAPR Open Hardware License, Version 1.0." TAPR, 2007.

060

**900km Nil Şehri / Nile City**

Pier Paolo Tamburelli, Oliver  
Thill, Atelier Kempe Thill, baukuh,  
GRAU, Lola, Aymen Hashem  
Milan, ITA 2009–

With support from ETH Studio  
Basel, Berlage Institute, Assiut  
University, Sohag Governorate,  
Markaz El Monshah, first  
presented at 5th International  
Architecture Biennale Rotterdam

**References**

- Cassani, Matilde. "The 900-kilometre-long city." [Domus](#) Sep 2012: 57, 60, 62.
- Tamburelli, Pier Paolo. "The 900 Kilometer Nile City." [Volume](#) Jul 2012: 14.

061

**Non-Plan: Bir Özgürlük  
Deneyi / An Experiment  
in Freedom**

Reyner Banham, Cedric Price,  
Peter Hall, Paul Barker  
London, GBR 1969

**References**

- Price, Cedric. "Non-Plan." [New Society](#) 21 Mar 1969: 269.
- Hughes, Jonathan and Simon Sadler, eds. [Non-Plan](#). Oxford: Architectural Press, 2000. 3, 13, 14.



TASARIM  
BIENALİ EKİBİ



DESIGN  
BIENNIAL TEAM

**MÜTEVELLİLER KURULU /  
BOARD OF TRUSTEES**

**Başkan / President**

Talat S. Halman

**Başkan Yardımcısı / Vice President**

Mehmet Şuhubi

**KURUCULAR / FOUNDERS**

Fettah Aytaç

Bell Holding AŞ

Burla Makina Ticaret

ve Yatırım AŞ

Mehmet R. Devres

Selma Devres

Prof. Hayri Domaniç

Eczacıbaşı Holding AŞ

Ali Koçman

Bernar Nahum

İzzet Pensoy

Sınai Yatırım ve Kredi Bankası AO

Tatko, Otomobil Lastik

ve Makina Tic. TAŞ

Afif Tektaş

Türkiye Sınai Kalkınma Bankası AŞ

Türkiye Turing

ve Otomobil Kurumu

**ÜYELER / MEMBERS**

Akbank TAŞ

Aksa, Akrilik Kimya San. AŞ

Aksu İplik Dok. ve Boya Apre Fab. TAŞ

Arçelik AŞ

Arıtaş Dış Tic. Ltd. Şti.

Aygaz AŞ

Birgi Sanayi AŞ

Borusan Holding

BP Petrolleri AŞ

Demirören Şirketler Grubu

Ege Holding AŞ

Elginkan Holding AŞ

Hedef Alliance Holding AŞ

Hürriyet Gazetecilik ve Matbaacılık AŞ

IBM Türk Ltd. Şti.

Işıklar Holding AŞ

İstanbul Büyükşehir Belediyesi

İstanbul Sanayi Odası

İstanbul Ticaret Odası

Koç Holding AŞ

Narin Tekstil AŞ

Net Turizm Tic. ve San. AŞ

Novartis Sağlık, Gıda ve Tarım Ürünleri

Sanayii AŞ

Organik Holding AŞ

Profilo Holding AŞ

Selahattin Beyazıt Şirketler Grubu

Siemens Ticaret ve Sanayi AŞ

Tekfen Eğitim, Sağlık, Kültür Sanat

ve Doğal Varlıkları Koruma Vakfı

Türk Ekonomi Bankası

Türk Hava Yolları AO

Türk Henkel Kimyevi Maddeler San. AŞ

Türk Pirelli Lastikleri AŞ

Türkiye Garanti Bankası AŞ

Türkiye İş Bankası AŞ

Türkiye Şişe ve Cam Fabrikaları AŞ

Ulusoy Turizm ve Seyahat Koll. Şti.

Vakko Tekstil ve Hazır Giyim Sanayi  
İşletmeleri AŞ

Yapı ve Kredi Bankası AŞ

Yapı Kredi Sigorta

**YÖNETİM KURULU /  
BOARD OF DIRECTORS**

**Başkan / Chairman**

Bülent Eczacıbaşı

**Başkan Yardımcıları / Vice Chairmen**

Ahmet Kocabıyık

Prof. Dr. Münir Ekonomi

**ÜYELER / MEMBERS**

Nuri Çolakoğlu

Hayri Çulhacı

Ahmet Misbah Demircan

Oya Eczacıbaşı

Gencay Gürün

Tayfun İndirkaş

Doç. Yekta Kara

Oya Ünlü Kızıl

Ergun Özen

Ethem Sancak

Dr. Mimar Kadir Topbaş

**KURUMSAL KİMLİK DANIŞMANI /  
CORPORATE IDENTITY ADVISOR**

Bülent Erkmen

**HUKUK DANIŞMANLARI /  
LEGAL ADVISORS**

Esat Berksan

Sadife Karataş Kural

**İDARİ İŞLER DANIŞMANI /  
ADMINISTRATIVE AFFAIRS ADVISOR**

Rıfat Öktem

**YÜRÜTME KURULU / EXECUTIVE BOARD**

**Başkan / Chairman**

Bülent Eczacıbaşı

**Üyeler / Members**

Ahmet Kocabıyık

Prof. Dr. Münir Ekonomi

**DENETLEME KURULU / AUDITORS**

Selahattin Beyazıt

Rıza Kutlu Işık

İSTANBUL TASARIM BİENALİ DANIŞMA  
KURULU / ISTANBUL DESIGN BIENNIAL  
ADVISORY BOARD MEMBERS

**YÖNETİM / MANAGEMENT**

**Genel Müdür / General Director**  
Görgün Taner

**Genel Müdür Yardımcısı /  
Assistant General Director**  
Ömür Bozkurt

**Mali İşler Direktörü / Finance Director**  
Ahmet Balta

**İnsan Kaynakları ve İdari İşler Direktörü /  
Human Resources and Administration  
Director**  
Semin Aksoy

**Sponsorluk Programı Direktörü /  
Sponsorship Programme Director**  
Pemra Hiçsönmez

**Pazarlama Direktörü / Marketing Director**  
Tuba Tortop

**Medya İlişkileri Direktörü /  
Media Relations Director**  
Ayşe Bulutgil

**İstanbul Müzik Festivali Direktörü /  
Istanbul Music Festival Director**  
Dr. Yeşim Gürer Oymak

**İstanbul Film Festivali Direktörü /  
Istanbul Film Festival Director**  
Azize Tan

**İstanbul Bienali Direktörü /  
Istanbul Biennial Director**  
Bige Örer

**İstanbul Tiyatro Festivali Direktörü /  
Istanbul Theatre Festival Director**  
Prof. Dr. Dikmen Gürün

**İstanbul Caz Festivali Direktörü /  
Istanbul Jazz Festival Director**  
Pelin Opcin

**İstanbul Tasarım Bienali Direktörü /  
Istanbul Design Biennial Director**  
Özlem Yahm Özkaraoğlu

**Yurtdışı Projeler Direktörü /  
International Projects Director**  
Deniz Ova

**Salon İKSV Direktörü / Director**  
Bengi Ünsal

**İKSV Tasarım Mağazası Direktörü /  
İKSV Design Store Director**  
Aylin Kutnay

**Yönetici Asistanı / Executive Assistant**  
Mukadder Bico

Doç. Dr. Mehmet Asatekin  
George Beylerian  
Levent Çalıköğlü  
Prof. John Heskett  
Defne Koz  
Faruk Malhan  
Sevil Peach  
Deyan Sudjic  
Prof. Dr. İlhan Tekeli  
Alexander von Vegesack

İSTANBUL TASARIM BİENALİ  
KÜRATÖRYAL EKİPLER / ISTANBUL  
DESIGN BIENNIAL CURATORIAL TEAMS

**Küratörler / Curators**

Emre Arolat  
Joseph Grima

**MUSİBET KÜRATÖRYAL EKİBİ /  
MUSİBET CURATORIAL TEAM**

**Yardımcı Küratör / Associate Curator**  
Nil Aynalı (EAA)

**Sergi Tasarımı ve Prodüksiyon  
Koordinasyonu / Exhibition Design  
and Production Coordination**

Özge Ertoptamış (EAA)  
Deniz Kösemen (EAA)  
Ece Çiper (EAA)

**ADHOKRASİ KÜRATÖRYAL EKİBİ /  
ADHOCRACY CURATORIAL TEAM**

**Yardımcı Küratör ve Genel Koordinatör /  
Associate Curator and General Coordinator**  
Elian Stefa

**Yardımcı Küratörler / Associate Curators**

Ethel Baraona Pohl  
Pelin Tan

**Konuk Küratör / Guest Curator**

Maurizio Bortolotti

**Grafik Tasarımcılar / Graphic Designers**  
Folder (Marco Ferrari, Elisa Pasqual)

**Adhokrasi Katalog Editörü /  
Adhocracy Catalogue Editor**

Avinash Rajagopal  
Vera Sacchetti

**Katalog Editörü / Catalogue Editor**

Tamar Shafrir

**Prodüksiyon Koordinasyonu /  
Production Coordinator**

Alessandro Mason

**Sergi Tasarımı / Exhibition Design**

ifau + Jesko Fezer

## İSTANBUL TASARIM BİENALİ EKİBİ ISTANBUL DESIGN BIENNIAL TEAM

### Direktör / Director

Özlem Yalın Özkaraoğlu

### İletişim ve Ofis Koordinatörü / Communication and Office Coordinator

Bahar Türkay

### Editöryal Sorumlu / Editorial Coordinator

Merve Yücel

### Akademi Programı Koordinatörü / Academy Program Coordinator

Ayşe Çelebi

### Akademi Programı Asistanı / Academy Program Assistant

Gönül Akemekçi

### Paralel Katılımcı Sorumluları / Parallel Participants Coordination

Yeşim Birhekimoğlu  
Ece Elbirlik

### Sergi Mekânı Teknik Koordinatörü / Exhibition Venue Technical Coordinator

Yaşar Kayhan

### Sergi Mekânı Teknik Asistanları / Exhibition Venue Technical Assistants

Selen Erkal  
Tümer Keser

### Film Kuşağı Projesi Sorumlusu / Film Screenings Project Supervisor

Tuna Yılmaz

### New City Reader Proje Koordinatörü, Katalog Editörü / New City Reader Project Coordinator, Catalogue Editor

Benan Kapucu

### Atölye Sergileri Sorumlusu / Workshop Exhibitions Coordinator

Zeynep Karataş

### Konuk Ağırlama Sorumlusu / Hospitality

Çiğdem Şehsuvaroğlu

### Nakliye ve Lojistik Sorumlusu / Transportation and Logistics

Nazlı Zeynep Ateş

### Asistan Koordinatörleri / Assistant Coordination

Deniz Kıvılcım  
Onur İlkışık

### Rehberli Turlar / Guided Tours

Meriç Akdiş

## Prodüksiyon Asistanları / Production Assistants

Boran Güngör  
Cansu Pelin İşbilen  
Çağrı Selçuk  
Derya Karaali  
Elif Akçay  
Emirhan Dereli  
Irmak Yamaner  
Umut Koç  
Zeynep Engin

## Stajyerler / Interns

Aylin Karaman  
Barış Gün Şahin  
Burak Türkmen  
Cansu Akbaylar  
Damla Nevşe  
Defne Enginer  
Defne Yener  
Dilek Yıldız  
Elif Bozovalı  
Elif Çak  
Ezgi Aydoğan  
Ezgi Yılmaz  
Fem Fehralı  
Gözde Kaya  
Kerem Yüksel  
Rezzan Hasoğlu  
Şaziye Merve Arslaner  
Selen Sarıel  
Seral Tan  
Serra Gözören  
Sinan Özkara  
Thomas Ecke  
Tuğse Kayhan

## MALİ İŞLER / FINANCE

### Direktör / Director

Ahmet Balta

### Yöneticiler / Managers

Ahmet Buruk  
(Bütçe ve Muhasebe Budget and Accounting)  
Hasan Alkaya  
(Satın Alma ve Yurtdışı Projeler Purchasing  
and International Projects)

### Finans Uzmanı / Finance Specialist

Başak Sucu Yıldız

### Muhasebe / Accounting

Emine Can  
Emine Töre  
Kadir Altoprak

## İNSAN KAYNAKLARI VE İDARİ İŞLER / HUMAN RESOURCES AND ADMINISTRATION

**Direktör / Director**

Semin Aksoy

**İnsan Kaynakları Uzmanı /  
Human Resources Specialist**

Seda Yücesoy Çakıroğlu

**Bina Yönetimi ve Güvenlik /  
Building Administration and Security**

Ersin Kılıçkan

**Sistem Yöneticisi / System Administrator**

Doğan Ar

**Danışma Görevlileri / Reception Officers**Nilay Kartal  
Şeyma Arslan**Depo Sorumluları / Shopkeepers**Muzaffer Sayan  
Kadir Gelmen**Yardımcı Hizmetler / Services**Azmi Aksun  
Özden Atukeren  
Hatice Bayman  
Aşkın Bircan  
İbrahim Çakmak  
Aydın Kaya  
Hayrullah Nişancı  
Serap Süngit**SPONSORLUK PROGRAMI /  
SPONSORSHIP PROGRAMME****Direktör / Director**

Pemra Hiçsönmez

**Sponsor İlişkileri Sorumluları /  
Sponsor Relations Supervisors**Yasemin Çavuşoğlu  
Zeynep Karaman Akça  
Zeynep Pekgöz  
Ash Yurdanur**Asistan / Assistant**

Gözde Koca

**PAZARLAMA / MARKETING****Direktör / Director**

Tuba Tortop

**Direktör Yardımcısı /  
Assistant Director**

Eda Soydan Sevim

**Pazarlama Uzmanı /  
Marketing Specialist**

İrem Akev Uluç

**Pazarlama Uzman Yardımcısı /  
Assistant Marketing Specialist**

Azak Kubalı

**Üye İlişkileri Yöneticisi /  
Member Relations Manager**

Dilan Beyhan Özbek

**Üye İlişkileri Asistanları /  
Member Relations Assistants**Elif Yüce  
Yıldız Lale Yıldırım**Satış Operasyonları Yöneticisi /  
Sales Operations Manager**

Sinem Yayla

**Satış Operasyonları Asistanı /  
Sales Operations Assistant**

Hülya Tarlan

**Bilet Satış Asistanı /  
Ticket Sales Assistant**

Ercan Kaya

**Saha Operasyonları Sorumlusu /  
Field Operations Supervisor**

Barış Atasoy

**Kurumsal Satış Sorumlusu /  
Corporate Sales Supervisor**

Bengi Doralp

**CRM Sorumlusu / CRM Associate**

Özge Genç

**Sosyal Medya Sorumlusu /  
Social Media Associate**

Emre Erbiner

**Gişe Görevlisi / Box Office**

Timur Özkılınç

**MEDYA İLİŞKİLERİ / MEDIA RELATIONS****Direktör / Director**

Ayşe Bulutgil

**Medya İlişkileri Sorumluları /  
Media Relations Supervisors**Berna Özdemir  
Elif Obdan (Uluslararası Basın  
International Press)  
Özlem Bekiroğlu  
Mehmet Kıvanç Gökmen**Medya İlişkileri Asistanları /  
Media Relations Assistants**Ayşen Gürkan  
Melike Kuru (Uluslararası  
Basın International Press)

**Medya Arşiv Asistanı /  
Media Archives Assistant**  
Erkmen Kayıket

**Arşiv Fotoğrafları / Archives Photos**  
Ali Güler  
Onur Ünver

**Video Çekimleri / Video Recording**  
Hamit Çakır  
Mehmet Kartbak

**İKSV STÜDYO / IKSU STUDIO**  
**Yönetici / Manager**  
Selçuk Metin

**KURUM KİMLİĞİ VE YAYINLAR  
CORPORATE IDENTITY AND  
PUBLICATIONS**

**Yönetici / Manager**  
Didem Ermiş

**Editörler / Editors**  
Cüneyt Tabanoğlu  
Ceren Yartan

**Yayın Operatörü / Publications Operator**  
Ferhat Balamir

**Grafiker / Graphic Designer**  
Bora Fer

**Web Sitesi / Yöneticisi Webmaster**  
Sezen Özgür

**KÜLTÜR POLİTİKALARI VE SOSYAL  
SORUMLULUK PROJELERİ / CULTURAL  
POLICY DEVELOPMENT AND SOCIAL  
RESPONSIBILITY PROJECTS**  
Özlem Ece

**PRODÜKSİYON / PRODUCTION**

**Yönetici / Manager**  
Umut Kurç

**Teknik Sorumlu / Technical Supervisor**  
Gökhan Urulu

**Prodüksiyon Asistanı / Production Assistant**  
Erdal Hamamcı

**Saha Asistanı / Field Assistant**  
Nihat Karakaya

**Mekân Sorumlusu / Venue Supervisor**  
Melis Turanlıgil

**BİLGİ VE BELGE MERKEZİ /  
INFORMATION & RECORDS CENTRE**  
Esra Çankaya

**İKSV TASARIM MAĞAZASI /  
İKSV DESIGN STORE**

**Direktör / Director**  
Aylin Kutnay

**Ürün ve Tasarım Müdürü /  
Product and Design Manager**  
Esra Üstündağ

**Mağaza Sorumlusu / Store Supervisor**  
Duygu Küçüktomurcuk

**Satış Sorumlusu / Sales Representative**  
Şenay Savut

**SALON İKSV**

**Direktör / Director**  
Bengi Ünsal

**Prodüksiyon Sorumlusu /  
Production Manager**  
Egemen Eti

**Operasyon Koordinatörü /  
Operations Coordinator**  
Aslıhan Tuna

**SPONSORLAR / SPONSORS**

İstanbul Kültür Sanat Vakfı, 1. İstanbul  
Tasarım Bienali'nin gerçekleştirilmesine  
destek veren tüm kurum, kuruluş ve kişilere  
teşekkür eder /

The Istanbul Foundation for Culture and  
Arts would like to thank all institutions,  
corporations and persons whose valuable  
contribution has made the 1st Istanbul  
Design Biennial possible.

**Tasarım Bienali Eş Sponsorları /  
Design Biennial Co-Sponsors**

Eren Holding  
Koray Şirketler Topluluğu  
Vestel  
VitRA



**İKSV Öncü Sponsor /**  
**İKSV Leading Sponsor**  
Eczacıbaşı Topluluğu  
**İKSV Resmi Sponsorlar /**  
**İKSV Official Sponsors**  
Havayolu | Airline  
Türk Hava Yolları  
İletişim | Communication  
Vodafone  
Taşıyıcı | Carrier  
DHL Express

**Yapı Malzemeleri Sponsoru /**  
**Building Materials Sponsor**  
Jotun Boya

**Atölye Sponsorları / Workshop Sponsors**  
Absolut Vodka  
Coca-Cola  
Roman  
Matraş  
Nef

**Seminer Sponsoru / Seminar Sponsor**  
Audi Urban Future Initiative

**Tasarım Yürüyüşü Sponsoru /**  
**Design Walk Sponsor**  
o.d.m. watches

**Konaklama Sponsoru /**  
**Accommodation Sponsor**  
Martı İstanbul Hotel

**Katkı Sağlayan Kuruluşlar /**  
**Contributing Corporations**  
+90 ArtıDoksan Hızlı İmalat Teknolojileri  
San. ve Tic.AŞ.  
CEVA Logistics  
UPM-Kymmene Kağıt Ürünleri San.  
ve Tic. Ltd. Şti.  
Lumina Aydınlatma  
Adahan İstanbul Hotel  
Kavaklıdere

**Basın Sponsorları / Press Sponsors**  
Akşam  
Birgün  
Cumhuriyet  
Habertürk  
Hürriyet  
Milliyet  
Radikal  
Sabah  
Star  
Vatan

**Televizyon Sponsorları / TV Sponsors**  
24  
A haber  
Bloomberg HT  
CNBC-e

CNN TÜRK  
Dream TV  
Habertürk  
Kanal D  
National Geographic Channel  
NTV  
Sky Türk 360  
TV8  
Digiturk (Dijital Platform Sponsoru  
Digital Platform Sponsor)

**Radyo Sponsorları / Radio Sponsors**  
Açık Radyo  
Dinamo FM  
Joy FM  
NTV Radyo  
Radyo Eksen  
Radyo Voyage  
Virgin Radio

**Dergi Sponsorları / Magazine Sponsors**  
XXI  
Aktüel  
All Decor  
Forbes  
Grafik Tasarım  
The Guide İstanbul  
Home Art  
InStyle Home  
İstanbul Life  
Maison Française  
Milliyet Sanat  
Raf Ürün Dergisi  
Tasarım Dergisi  
Tempo  
TimeOut İstanbul  
TL Magazine  
Vogue  
Yapı Dergisi

**Servis Sponsorları / Service Sponsors**  
Sigorta | Insurance  
Ergo  
Stratejik Araştırma | Strategic Research  
GFK  
CRM Danışmanlığı CRM Consultancy  
Direct.com

**Görsel İletişim Tasarımı /**  
**Visual Communication Design**  
TBWA

İstanbul Tasarım Bienali'nin iç ve dış donatım çalışmalarındaki destekleri için teşekkür ederiz / We acknowledge their kind support towards the indoor-outdoor promotion of Istanbul Design Biennial.

Clear Channel, Wall,  
Üniversite Medya, Yaratıcı Mecralar

## TEŞEKKÜRLER / ACKNOWLEDGMENTS

Natalia Agati  
Burcu Akçay  
Meriç Akdis  
Anna Amodeo  
Andrea Angeli  
Lorenza Baroncelli  
Walter Bettens  
Jan Boelen  
Branko Brkic  
Nicola Brower  
Nicoletta Cera  
Ferhat Ceylan  
Şenel Çınar  
Zeki Çınar  
Stefano Colombo  
Moises Cosio/Alumnos  
Guido Dal Prà  
Domus  
William Drenttel  
Manuel Ehrenfeld  
José Esparza  
Alberto Figueroa  
Patricia García  
María García Holley  
Iker Gil  
Neal Gorenflo  
Pieterjan Grandry  
Heineken Collection Foundation  
Alessandro Imbriaco  
Agata Jaworska  
Jennifer Kabat  
Meena Kadri  
Lloyd Kahn  
Niyazi Karıksız  
Halit Kaymak  
Alexandra Lange  
Julie Lasky

Yongwoo Lee  
Roberto Marone  
Alice Martinucci  
Luca Marullo  
Mutua Matheka  
Justin McGuirk  
Josh Mings  
Anh-Linh Ngo  
Hans Ulrich Obrist  
Arjen Oosterman  
Gabriella Orlandi  
Riya Patel  
Salvatore Peluso  
Luciano Perondi  
Mario Piazza  
Alice Rawsthorn  
Ilka & Andreas Ruby  
Simon Sadler  
Marco Scattaro  
& Shaida Ghomashchi  
Giorgiana Scianca  
Mirko Sciapò  
Renzo Sgolacchia  
Marco Stucchi  
Susan S. Szenasy  
Aleksandra Szymańska  
Akihiko Tada  
Sermet Tolan  
Johnny Tucker  
Rosie van der Schans  
Fabrizia Vecchione  
Alexander von Vegesack  
Eyal Weizman  
Roman Wilhelm  
Şamil Yüce  
Merve Yücel  
Işık Yüceoral



