

click!

10

MİMARLIK ARCHITECTURE | İÇMİMARLIK INTERIOR | TASARIM DESIGN | YAŞAM LIFE | KÜLTÜR CULTURE

KONU TOPIC

METaverse VE MİMARLIK

METaverse AND
ARCHITECTURE

İNTERNETİN ÇEVREYE ETKİSİ ARTIK

"GÖRÜLEBİLİR"



<https://www.dezeen.com/2022/05/04/mb-co2-installation-thijs-bierstecker/>

"Karbon ayak izi" günümüzün en önemli sorunlarından biri hâline gelmeye başlamıştır. Küresel ısınmanın başlıca sorumlusu olarak gösterilen karbon ayak izi karbondioksit cinsinden ölçülen, üretilen sera gazı miktarı açısından insan faaliyetlerinin dünyaya doğrudan veya dolaylı olarak verdiği zararın ölçüsüdür. Hollandalı sanatçı Thijs BIERSTEKER her gün attığımız e-postaların, yaptığımız online görüşmelerin, dinlediğimiz müziklerin çevre üzerindeki etkisini ortaya koyan bir enstalasyon hazırladı. Üç monitörden oluşan düzenekte; internette yaptığımız herhangi bir eylemin, yarattığı kirliliğin miktarını ölçen gerçek zamanlı bir algoritma kullanılıyor.

Zoom görüşmeleri, Spotify çalma listeleri, Netflix izlemek gibi farklı dijital eylemleri içeren monitörler çalışmaya başladığı zaman açığa çıkan karbondioksit

gazına karşılık gelen bir miktar yuvarlak bir teraryuma salınıyor. İnternet kullanımı arttıkça, karbondioksit miktarı da artıyor ve bitkilerin bu durumdan nasıl etkilendiği gözle görülebilir hâle geliyor. Sanatçının MB>CO2 ismini verdiği kurulum, internet kullanımımızın genel olarak gezegen üzerindeki etkisi için görsel bir metafor. BIERSTEKER bu projeyi, insanların internet kullanımının yarattığı etkiyi yeterince göremediği fikrinden hareket ederek kurgulamış. Bu alanda şeffaflık eksikliği olduğuna dikkat çeken BIERSTEKER, bunu veri merkezleri gibi internet alt yapılarının genellikle gözden uzak olmasına ve çevrimiçi hizmet sağlayıcıların, platformlarının kullanımıyla ilişkili emisyonlar hakkında veri yayımlamamasına bağlıyor.

MB>CO2, özellikle görüntülü aramaların etkisine odaklanıyor. İzleyiciler arama yaptıklarında bunun

BIERSTEKER bu düzeneği; %95 geri dönüştürülmüş çelikten, ekranlardan ve düşük enerji tüketimine sahip bir LattePanda Alpha tek kartlı bilgisayardan inşa etmiş.

doğaya etkilerini gözlemleyebiliyorlar. Sohbet pencereleri monitörde görüntülenirken, algoritma her bir çağrı tarafından dakika başına üretilen emisyonları tahmin ediyor ve çağrı devam ettiği sürece karbondioksit gazının teraryuma salınmasını tetikliyor. Algoritma, arayan kişinin konumunu kullandığı donanımın özelliklerini ve bunların yanı sıra IP adreslerine göre kullanılan sunucuların konumunu da dikkate alıyor. BIERSTEKER, bu konunun önemli olduğunun altını çiziyor.

BIERSTEKER bu düzeneği; %95 geri dönüştürülmüş çelikten, ekranlardan ve düşük enerji tüketimine sahip bir LattePanda Alpha tek kartlı bilgisayardan inşa etmiş. Her ay yarım saat çalışıyor, böylece teraryumdaki bitkilerin ölmesini engelliyor.

BIERSTEKER'in projesinin ardından, NFT ile ilişkili emisyonları öğrenen bazı sanatçılar bu yeni sanat alanına mesafeli durmaya başlamış. Mimar Chris PRECHT de dahil olmak üzere bir dizi yaratıcı, NFT sanat eserlerinin basılması ve satılmasıyla ilişkili büyük emisyonları keşfettikten sonra gelecek sürümleri iptal etmiş. BIERSTEKER, eserin bizzat karbon salımına neden olmaması için MB>CO2'yi dünyanın dört bir yanına göndermek yerine, şu anda Hollanda'daki stüdyosunda tutuyor. Küratörler, sanatseverler, UNESCO'dan insanlar enstalasyonu görmek için yeni seansları bekliyor.



<https://www.dezeen.com/2022/05/04/mb-co2-installation-thijs-biersteker/>

THE IMPACT OF THE INTERNET ON THE ENVIRONMENT CAN NOW BE "SEEN"

"Carbon footprint" has become one of the most important problems of our time. The carbon footprint, which is shown as the main factor responsible for global warming, is the measure of the direct or indirect damage caused by human activities to the world in terms of the amount of greenhouse gas produced, measured in terms of carbon dioxide. Dutch artist Thijs BIERSTEKER has prepared an installation that reveals the impact on the environment of our daily e-mails, online conversations, and the music we listen to. The setup, which consists of three monitors, uses a real-time algorithm that measures the amount of pollution created by any action we take on the internet. When monitors containing different digital activity such as Zoom calls, Spotify playlists or watching Netflix start working, a quantity of the carbon dioxide gas released goes into a round terrarium.

As the use of the Internet increases, the amount of carbon dioxide increases and its effects on plants becomes apparent. The installation, which the artist calls MB>CO2, is a visual metaphor for the impact our internet use has on the planet in general. BIERSTEKER designed this project based on the idea that people are unable to adequately assess the impact of their internet use. Noting that there is a lack of transparency in this area, BIERSTEKER attributes this to the fact that internet infrastructures such as data centres are often overlooked, and that online service providers do not publish data on the emissions associated with the use of their platforms. MB>CO2 is particularly focused on the impact of video calls. When viewers search, they can observe the effects of such activity on nature. While chat windows are displayed on the monitor, the algorithm estimates the emissions produced per minute by each call and triggers the release of carbon dioxide gas into the terrarium as the call continues. The algorithm takes into account the location of the caller, and the characteristics of the hardware being used, as well as the location of the servers used according to their IP addresses. BIERSTEKER underlines the importance of this issue. BIERSTEKER built this assembly from 95% recycled steel, screens and a LattePandaAlpha single board computer with low energy consumption. It is run for half an hour every month, thus preventing the plants in the terrarium from dying. Following BIERSTEKER's project, some artists, learning about the emissions associated with NFTs, started to distance themselves from this new field of art. A number of creators, including architect Chris Precht, cancelled future releases after discovering the large emissions associated with printing and selling NFT artworks. Instead of sending MB>CO2 around the world, BIERSTEKER currently keeps it in his studio in the Netherlands so that the work itself does not cause carbon emissions. Curators, art lovers, people from UNESCO are waiting for new sessions to see the installation.

006

DÜNYAYLA SANAL HAYATI BİRLEŞTİREN EVREN "METAVERSE"

THE UNIVERSE COMBINING THE REAL
WORLD AND VIRTUAL LIFE: "METAVERSE"



020

ABBVIE OFİS PROJESİ ŞEFFAFLIKLA YENİLİĞİ BİR ARAYA GETİREN OFİS JEYAN ÜLKÜ MİMARLIK

ABBVIE OFFICE PROJECT



012

JEYAN ÜLKÜ MİMARLIK

JEYAN ÜLKÜ ARCHITECTS



022

İÇ MİMARİ VE METAVERSE: DİJİTAL DÜNYANIN YENİ İTTİFAKI

INTERIOR DESIGN AND THE METAVERSE:
THE NEW ALLIANCE OF THE DIGITAL WORLD



018

OFİSİNİZ GÜNCELLENİYOR, LÜTFEN BEKLEYİNİZ...

YOUR OFFICE IS UPDATING, PLEASE WAIT...



028

TASARIMIN SANATLA BULUŞTUĞU YER: VALENSİYA

WHERE DESIGN MEETS ART: VALENCIA



17. İSTANBUL BİENALİ:

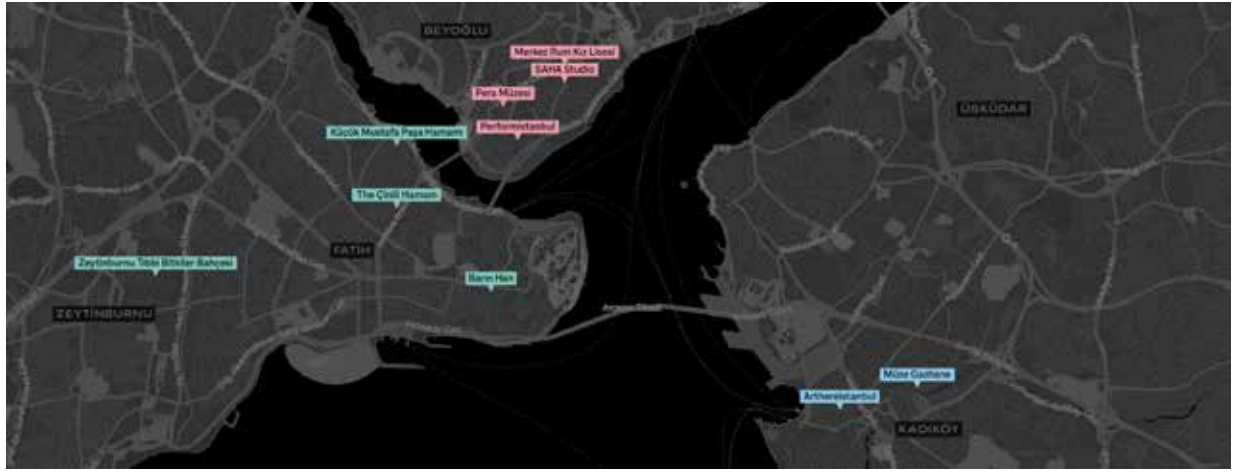
PERA MÜZESİ

17 EYLÜL 2022 - 20 KASIM 2022

İstanbul Kültür Sanat Vakfı tarafından düzenlenen İstanbul Bienali, bu yıl 17 Eylül - 20 Kasım 2022 tarihleri arasında gerçekleştiriliyor.

Bienal 2022'de; geleneksel sanat mekânlarının dışına çıkarak kitapçılar, sahaflar, hastaneler, huzurevleri, kafeler, metro durakları ve özel bir radyo istasyonunun da aralarında olduğu onlarca farklı mekâna yayılıyor. Tarihi semtlerdeki müzelerin yanı sıra, bir hat ve cilt atölyesi, 15. yüzyıldan kalan bir hamam, yirmi yılı aşkın süredir kullanılmayan bir Rum okulu, göçmen sanatçılar tarafından kurulan bir sanat alanı da bienal mekânları arasında yer alıyor.

Ute Meta BAUER, Amar KANWAR ve David TEH'in küratörlüğünü üstlendiği ve pandemi nedeniyle bir yıl ertelenen 17. İstanbul Bienali; ölçeği, yöntemi ve hedefleri açısından önceki yıllardan farklılaşıyor. Tüm dünyayı etkisi altına alan pandemi koşulları altında düzenlenen bu bienalin her anlamda geçmişten gelen kalıpların ötesine geçmesi gerektiğini düşünen küratörler, sergi için bir tema ya da başlık seçmek yerine uzun soluklu bir dönüşüm ve yeniden yaratım sürecine odaklandı. Bienal; farklı coğrafyalarda ve disiplinlerde çalışmalar yürüten kişileri bir araya getirerek aralarındaki etkileşimi besleyen, güçlendiren bir buluşma noktası olacak.



17TH İSTANBUL BIENNIAL:

PERA MUSEUM

SEPTEMBER 17, 2022 - NOVEMBER 20, 2022

The İstanbul Biennial, organized by the İstanbul Foundation for Culture and Arts, takes place this year from September 17 to November 20, 2022.

In 2022, the Biennial goes beyond traditional art spaces and expands into dozens of different venues, including bookstores, second-hand booksellers, hospitals, nursing homes, cafes, subways and a private radio station. In addition to the museums in the historical districts, the Biennial venues feature a calligraphy and bookbinding workshop, a 15th-century hammam, an art space established by immigrant artists, and a Greek school that has not been used for more than twenty years.

Curated by Ute Meta BAUER, Amar KANWAR and David TEH, the 17th İstanbul Biennial, which was postponed for a year due to the pandemic, differs from previous years in terms of scale, method and goals. For this year's edition – organized under the pandemic conditions that affected the entire world – the curators believed the Biennial should go beyond the patterns from the past in every sense, and so focused on a long-term transformation and re-creation process rather than choosing a theme or title for the exhibition. The Biennial will be a meeting point that brings together people working in different geographies and disciplines, and nurtures and strengthens the interaction between them.

SAHNEDE 90'LAR

SALT BEYOĞLU, SALT GALATA

15 EYLÜL 2022-12 ŞUBAT 2023

Salt'ın 1990'lar Türkiye'sindeki kültürel ortamı ve sanat üretimlerini sahne ve performans kavramları odağında inceleyen yeni sergisi Sahnede 90'lar 15 Eylül'de başladı.

Türkiye'de toplumsal, siyasi ve ekonomik anlamda hızlı değişimlerin yaşandığı 1990'lı yıllar, aynı zamanda özellikle İstanbul'un kültür, sanat, performans ve eğlence sahnesinde serbestlik sınırlarının sürekli genişletildiği bir döneme işaret ediyor. Sanat ortamında "disiplinlerarası" kavramı da bu dönemde gündeme gelen kavramlar arasında. Doğası gereği farklı disiplinlerden beslenen ve deneysel bir sanat pratiğine işaret eden performans, pek çok sanatçıya yenilikçi bir alan açacak. Sahnede 90'lar, bu dönemin performans üretimlerine yoğunlaşarak kültür, sanat ve eğlence tarihine çok yönlü bir bakış sunmayı amaçlıyor.

THE 90S ONSTAGE

SALT BEYOĞLU, SALT GALATA

SEPTEMBER 15, 2022 - FEBRUARY 12, 2023

The 90s Onstage, a new exhibition at Salt Beyoğlu, examines the cultural environment and art productions in 1990s Türkiye with a focus on the concepts of stage and performance. The show started on September 15.

The 1990s – a time of rapid social, political and economic change in Türkiye – also marked a period in which the boundaries of freedom were constantly expanded, especially in the culture, art, performance and entertainment scene of İstanbul. The concept of "interdisciplinary" in the art environment is among the concepts that emerged in this period. The exhibition, which is fed from different disciplines and points to an experimental art practice by its nature, will open an innovative field for many artists. The 90s Onstage aims to offer a multi-faceted view of the history of culture, art and entertainment by concentrating on the performance productions of this period.



OYUNBU

ARTER

17 ŞUBAT 2022-9 NİSAN 2023

OyunBu başlıklı grup sergisi, Arter Koleksiyonu'ndan seçilen yapıtları çocukluk ve oyun kavramları etrafında bir araya getiriyor. Sergi, oyunun gerçekliğini askıya alıp; yeniden kurgulanışındaki kural tanımazlığını, gündelik olanın dışına taşma ve tamamen kendine ait bir düzen ve anlam üretme şekillerini, sanat yapıtları ve bu yapıtların sunduğu deneyimler bağlamında araştırmayı hedefliyor. Sanatın oyun kurucu niteliklerini oyun bozucu yanları ile birlikte ele alan OyunBu; rekabet, gerilim, şans, taklit, ritüel, sihir, esrime ve haz gibi kavramların izini sürerken hem yetişkinler hem de çocuklar için aslında kazananı olmayan ya da herkesin kazandığı bir oyun alanı açıyor.

OYUNBU

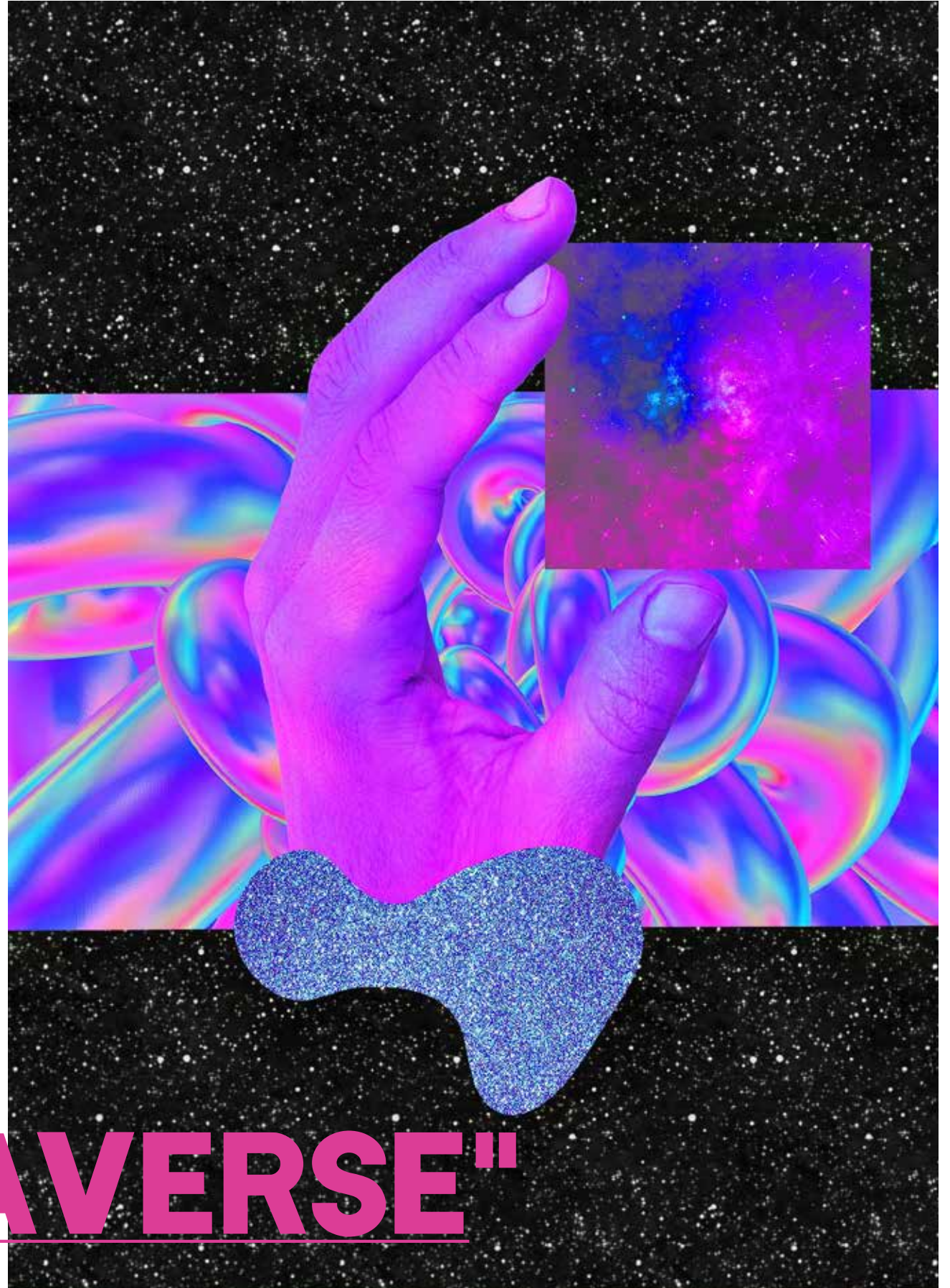
ARTER

FEBRUARY 17, 2022 - APRIL 9, 2023

OyunBu, a group exhibition, brings together selected works from the Arter Collection around the concepts of childhood and play. The exhibition aims to suspend the reality of the play and to investigate the rule-breaking in its re-construction, and the ways in which play goes beyond the everyday and produces an order and meaning of its own, in the context of works of art and the experiences these works offer. Addressing the ground-breaking qualities of art together with the game-changing aspects, OyunBu opens a playground for both adults and children where there is no winner – or everyone wins – while tracing concepts such as competition, tension, luck, imitation, ritual, magic, ecstasy and pleasure.

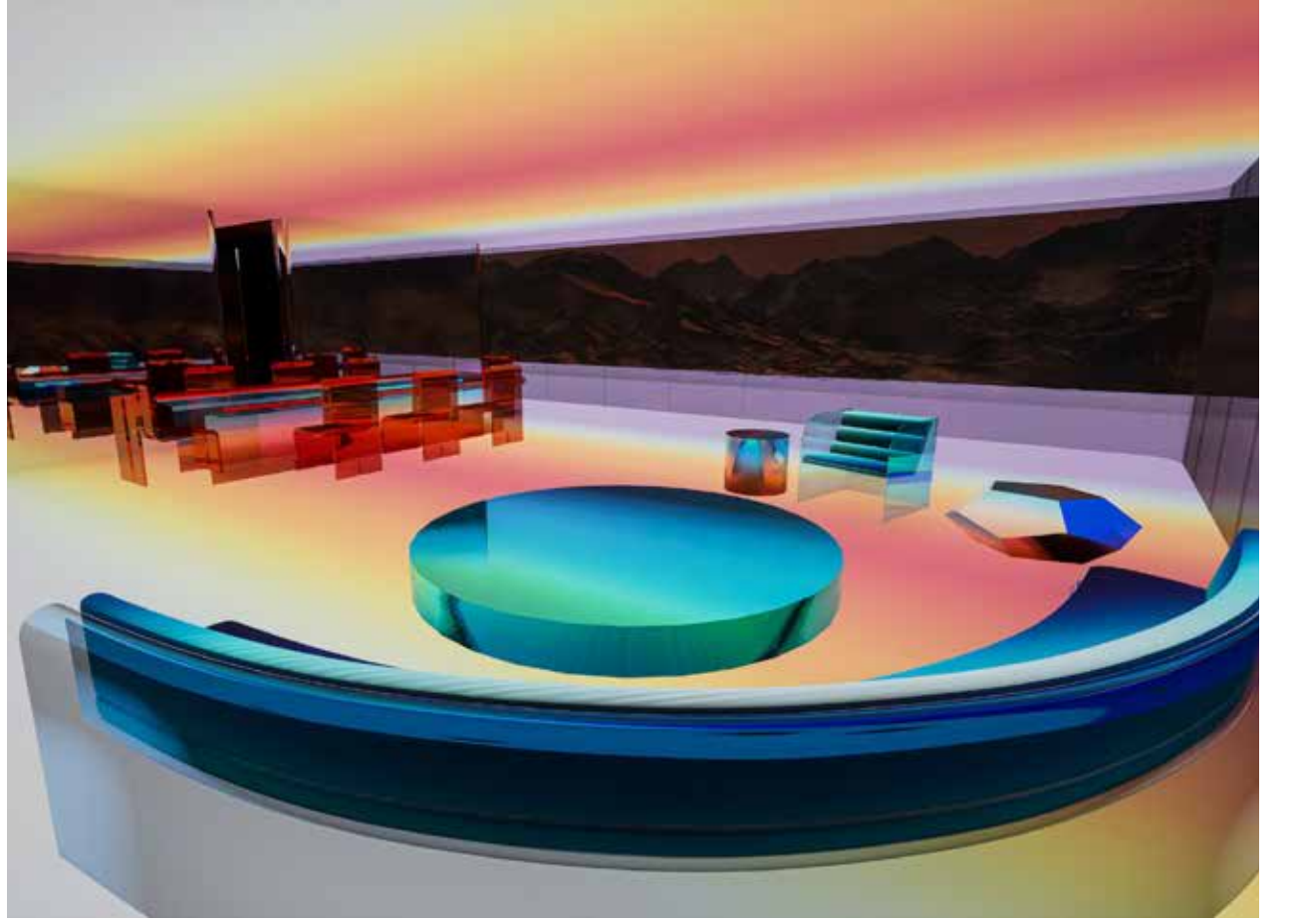
DÜNYAYLA
SANAL HAYATI
BİRLEŞTİREN
EVREN

"METAVERSE"



“Meta” (öte) ve “universe” (evren) sözcüklerinin birleşmesinden türetilen “Metaverse” kavramı hayatımıza yeni girse de etkisi ve bilinirliği giderek artıyor. Kavram; avatarlarla temsil edilen kullanıcıların alışveriş yapabileceği, sosyalleşebileceği, çalışabileceği sanal bir dünya anlamına geliyor. Gerçek hayatın birebir hâlini sanal ortamda üretme fikri ekonomistleri, tasarımcıları, sanatçıları, mimarları peşinden sürüklüyor. Artık bir de sanal evren var ve bu iki evren arasındaki sınırlar giderek bulanıklaşıyor.

Metaverse’te tasarlanan şekiller, desenler, mekânlar ve mimari de hayal edenin imgesinden doğuyor ve bu imgeler nesiller boyu aktarılan hafıza ile şekilleniyor.



Bilgisayar teknolojisi gündelik hayatımıza girdiğinden beri farklı nesillerin bu teknolojiye adapte olma hızı da farklı oldu. Cep telefonlarının kullanılmaya başlanması ile birlikte aradaki fark biraz daha kapandı. Bugün metaverse kavramını konuşurken, teknoloji okuryazarlığının giderek arttığını biliyoruz. Teknolojik bilinç seviyesinin farklı yaş gruplarında birbirine yaklaştığı yeni bir çağın eşliğindeyiz.

Çok değil birkaç yıl önce hayatımıza giren yeni bir kavram olan metaverse çevresinde olup, bitiyor. Biraz gizemli, heyecanlı, henüz anlaşılmamış bir kavram bu. Kavram bizler için yeni olsa da ilk olarak 1992 yılında Neal STEPHENSON tarafından kaleme alınan, Türkçeye de Parazit adıyla çevrilen Snow Crash adlı distopik romanda kullanıldı. Roman; karamsar bir dünyada yaşayan insanların, hayatın gerçeklerinden kaçmak için sanal dünyada avatarların ardına saklanmasını konu alıyordu. Roman, metaverse kavramının son yıllardaki yükselişi ile birlikte yeniden gündeme geldi. Romandaki insanlar, çoklu evrene giriş için günümüzde birçok şirketin çeşitli modellerini satışa sunduğu sanal gerçeklik gözlüklerine benzer ekipmanlar kullanıyorlar. Bu fikre, Meta’nın Oculus markası adı altında ürettiği başlıkların atası demek mümkün.

Metaverse; birey, toplum ve mekân algısını değiştiren bir evren. İnsanların birbirleriyle iletişim kurmak için kullandıkları, görsel ve işitsel varlıklarına karşılık gelen avatarları da beden, benlik ve insanlık kavramlarını etkileyebiliyor. Buna bağlı olarak zaman ve mekân kavramları sadece teknolojik değil felsefi anlamlarda da şekil değiştiriyor. İki boyutlu internet dünyasındaki tüm olasılıkların üç boyutlu hâle getirilmesi bir yönüyle “hayatın dijitalleşmesi” anlamına geliyor. Gerçek hayatta yaptığımız tüm aktivitelerin dijital dünyada bir karşılık bulması, metaverse evrenini sanal bir mekân olarak karşımıza çıkarıyor.

SANAL EKONOMİNİN DOĞUŞU

Küresel pandemi döneminde reel ekonomiden dijital ekonomiye hızlı bir geçişe tanık olduk. Bu geçiş sürecinde paranın meta olarak değişimine, tokenlere (jetonlara) aşına olmaya başladık. NFT dediğimiz (Non-Fungible Tokens) jetonlar hayatımıza hızlı ve etkili bir şekilde girdi.

NFT, aslında kripto para birimi. Türkçeye “Değişmesi mümkün olmayan para” olarak tercüme edilebilir. Fakat bu tanımda söz konusu para, bildiğimiz tanımların dışında değerli olan herhangi bir varlığa karşılık gelebiliyor. Yani NFT, bir değere sahip olan ve tahsil edilebilen dijital bir varlık. NFT sayılabilecek varlıklar; herhangi bir sanat eseri, video, tweet, bir internet sayfası, görseller, sosyal medyada oluşturduğunuz hikâyeler ve daha pek çoğu olabilir. Tüm bu dijital varlıklar, gerekli şartları sağladıklarında birer NFT olma özelliği taşıyabilir.

NFT kavramını normal şartlarda koleksiyon değerine sahip olabilecek bir varlığın dijital dünyadaki yansımaları olarak da tanımlamak mümkün. Mesela 1990’lı yıllarda son derece popüler olan ve koleksiyonları yapılan taso ve futbol kartları, bu varlıklara güzel birer örnek. NFT’nin dijital para birimlerinden farkı, tüm NFT’lerin birbirinden farklı şekilde tasarlanıyor olması. Bu özellik, onları özgün ve değiştirilemez kılıyor.

MEKÂNIN DÖNÜŞÜMÜ

Metaverse’te var olan bazı mekânlar fiziksel ve gerçek mekânlardan tamamen bağımsız değil. Bu mekânlar kimi zaman reel hayattan alındığı gibi, aynı zamanda bireysel ve toplumsal bilince dayalı zihinde oluşturulmuş mekânlar da olabiliyor.

Bu noktada insan zihniyle yaratılmış mekânların toplumsal kolektif bilinçten ve hafızadan ayrı tutulamayacağı tartışması devreye giriyor. Aslında var olmamış bir mekânın en ince ayrıntısına kadar inşa edilmesi sadece metaverse’te değil uzun zamandır kurgu edebiyatta da karşımıza çıkan bir olgu. Lewis CARROLL’un eseri Alice Harikalar Diyarında ve J. R. R. TOLKIEN’in Yüzüklerin Efendisi serisi bu konudaki örneklerden birkaç tanesi. Metaverse’te tasarlanan şekiller, desenler, mekânlar ve mimari de hayal edenin imgesinden doğuyor ve bu imgeler nesiller boyu aktarılan hafıza ile şekilleniyor.

MİMARLAR İÇİN KOLAYLIK MI ZORLUK MU?

Metaverse ile mekânın dönüşümü kültürel ve niteliksel anlamda çeşitlenirken mimariye olan etkileri de hızla artıyor. Günümüze kadar mimarinin dijital dünyada iki

boyutlu olarak sunduğu tasarımlar metaverse sayesinde üç boyutlu olarak karşımıza çıkıyor. Farklı ve çok yönlü bir deneyim olması, mimarların fiziksel dünyada yaşadıkları profesyonel kimlik krizlerine karşı başka alternatifler yaratmasını da sağlıyor. Bütçe, idari ve yerel politikalar, yapı yönetimi gibi sorunlarla uğraşan mimarlara yeni bir imkân sunan metaverse, sağladığı özgürlükle mimarların hayatını kolaylaştırma konusunda büyük bir potansiyel taşıyor. Mimari alandaki bilgiyi, mimarların diğer işbirlikçiler ile simüle etmesini sağlayan bu yeni atılımlar sayesinde tasarımlar fiziksel ve sanal dünyada keskin kurallarla sınırlanmadan, akışkan bir proje hâline geliyor.

Mimarinin önüne serilen olanaklar sayesinde tek büyük bir metaverse’e bağlı kalmadan mimarların kendi “yerel metaverse”lerini yaratmaları da mümkün. Pandemi ile birlikte dünyada yaygınlaşan ofis ve ev alanlarının girift hâle gelmesi bu yerel metaverse’lerin yaratılma sürecinde mimarinin önünü açtı. Mimari NFT satışları, markaların ofislerini fiziksel dünyadaki hâllerıyla birlikte metaverse’e taşımaları, mimari sergiler/etkinlikler bu meslek dalında gelişen atılımlar arasında.

Metaverse, mimarların fiziksel dünyadaki iş ortaklıklarını kolaylaştırırken aynı zamanda karşılarına yeni iş ortakları/ortaklıkları çıkarıyor. Mimarların metaverse’te “big data, AI, AR/VR” gibi teknolojik yeniliklerin bilgisine sahip profesyoneller ile çalışmaya hazır olmaları gereken bir döneme giriyoruz. Bunun yanında, kendilerini geliştirip yeni profesyonel beceriler kazanmaları, metaverse’e adaptasyonu sağlayacak yeni programlar öğrenmeleri gerekecek. Bu yönüyle mekân-kimlik özgürleşmesi yolunda hayatlarını kolaylaştırabilir.

METaverse İÇİNDE SANAL DÜNYALAR

Game of Thrones dizisinin introsu metaverse’ün mimarların dünyasına etkisini gösteren bir örnek. Bu yeniliklere erken zamanda adapte olan mimarlar çoktan metaverse’te yerlerini aldılar. Balkan Savaşı’ndan sonra Sırbistan ve Hırvatistan sınırında bulunan sahipsiz bölge Özgür Liberland Cumhuriyeti’nden esinlenen Zaha Hadid Architects’in yarattığı dijital kentsel alan Liberland sadece dijital bir yapıyı değil bir ülkeyi

metaverse'e taşıyan bir girişim. Bu girişim sadece mimari alanda değil sosyo-politik birçok konuda tartışmalara yol açtı.

Sadece üyelere özel bir platform olan The Row; Misha KAHN, Andrés REISINGER, Alexis CHRISTODOULOU gibi tasarımcıların ürettiği 30 adet sanal mülk ile kısa bir süre önce lansman yaptı. Bu sanal mülklerin sonraki aşamalarda 26 farklı metaverse platformunda satışa sunulabileceği konuşuluyor.

VoxelArchitect'in CEO'su olan George BILECA da bir röportajında ilk Cryptovoxels binalarında hiçbir fonksiyonu olmayan tuvaletin sonrasında bir hazine avı için kullanıldığını söyledi. Kendisine göre çocukların da oyuncak evlerle oynama sebebi bu: "sadece oyun".

Metaverse aynı zamanda iç mimari için bir showroom görevi de görüyor. Hugo FOURNIER'in bir oda tasarımının içinde Pierre PAULIN'in tasarımı olan bir sandalyeyi görebilirsiniz. Ürün yerleştirmenin gücü bu evrende de etkili. Mobilya ve ev dekorasyon markası olan The Pottery Barn, Friends dizisinin 25. yılı sebebiyle dizide Rachel tarafından satın alınan meşhur "eczacı masası"nı da kapsayan birçok ürünü Friends temalı koleksiyon ile satışa çıkardı. Objeler dünyasının metaverse yansımasında kendine kolaylıkla yer bulan iç mimari ve dekorasyonun popüler kültür ile eşleşmesine daha çok tanık olacağız gibi görünüyor.

Tüm bu yenilik ve gelişmelerin ışığında dünyanın ilk NFT evi tasarımcısı ve "Techism" hareketinin öncüsü Krista KIM'e göre metaverse'te var olabilmek için zengin ya da dâhi olmak zorunda değilsiniz. Biraz yaratıcılık, yetenek ve iyi bir planlamayla metaverse evreni herkesi kucaklayan, zamanla da herkesin içerisinde var olacağı bir evren.

THE UNIVERSE COMBINING THE REAL WORLD AND VIRTUAL LIFE: "METAVERSE"

"Metaverse", which is derived from the combination of the words "meta" and "universe" has just entered our lives. Although the concept is still new its impact and awareness are increasing. It's basically a virtual world where users represented by avatars can shop, socialize and work. The idea of producing the exact version of real life in the virtual environment is driving economists, designers, artists and architects into this world. Now there is also a virtual universe and the boundaries between these two universes are getting blurred. Since computer technology has entered our daily lives, the speed at which different generations have adapted to this technology has also been different. With the introduction of mobile phones, the gap narrowed a little more. While talking about the concept of metaverse today, we know that technology literacy is increasing. We are on the verge of a new era in which the level of technological awareness converges in different age groups. The metaverse, a new concept that entered our lives not so many years ago, is a somewhat mysterious, exciting, not yet understood concept. Although

the concept is new to us, it was first used in the dystopian novel Snow Crash, written by Neal STEPHENSON in 1992 and translated into Turkish as Parasite. Novel; It was about people living in a pessimistic world, hiding behind avatars in the virtual world to escape from the realities of life. The novel has come to the fore again with the rise of the concept of metaverse in recent years. The people in the novel use equipment to access the multiverse, similar to the virtual reality glasses that many companies are selling today in various models. It is possible to call this idea the ancestor of the Meta's device Oculus.

Metaverse is a universe that changes the perception of the individual, society and space. The avatars with which people communicate with each other can also affect the concepts of body, self and humanity. Accordingly, the concepts of time and space are changing not only in terms of technology but also in philosophical terms. Making all the possibilities in the two-dimensional internet world three-dimensional means, in a way, the "digitalization of life". The fact that all the activities we do in real life find a response in the digital world presents the metaverse universe as a virtual space.

THE BIRTH OF THE VIRTUAL ECONOMY

During the global pandemic, we witnessed a rapid transition from the real economy to the digital economy. In this transition period, we started to become familiar with the exchange of money as commodities, tokens. NFT (Non-Fungible Tokens) tokens entered our lives quickly and effectively.

NFT is actually a cryptocurrency. It can be translated into Turkish as "Money that cannot be changed". However, in this definition, the money in question can correspond to any asset that has value outside of the definitions we know. So NFT is a digital asset that has a value and can be collected. Assets that can be considered as NFTs; It can be any piece of art, video, tweet, a website, images, stories you create on social media, and more. All these digital assets can be NFTs when they meet the necessary conditions.

The avatars with which
people communicate
with each other
can also affect the
concepts of body, self
and humanity.





It is also possible to define the concept of NFT as the reflections of an asset that may have a collection value under normal conditions in the digital world. For example, cards and football cards, which were extremely popular and collected in the 1990s, are good examples of these assets. The difference of NFT from digital currencies is that all NFTs are designed differently from each other. This feature makes them unique and unchangeable.

TRANSFORMATION OF SPACE

Some spaces that exist in the Metaverse are not completely independent of physical and real spaces. These spaces are sometimes taken from real life, but they can also be spaces created in the mind based on individual and social imagination. At this point, the argument that spaces created by the human mind cannot be separated from social collective imagination and memory comes into play. In fact, the construction of a space that did not exist down to the smallest detail is a phenomenon that has long been encountered not only in the metaverse, but also in fictional literature. Lewis CARROLL's Alice in Wonderland and J. R. R. TOLKIEN's The Lord of the Rings series are just a few examples of this. The shapes, patterns, spaces and architecture designed in Metaverse are also born from the image of the visionary, and these images are shaped by the memory that has been passed down through generations.

CONVENIENCE OR DIFFICULTY FOR ARCHITECTS?

The transformation of space is diversifying culturally and qualitatively with Metaverse and its effects on architecture are increasing rapidly. Thanks to the metaverse, the designs that architecture has presented as two-dimensional in the digital world until today appear as three-dimensional. Being a different and versatile experience also enables architects to create other alternatives to the professional identity crises they experience in the physical world. Metaverse, which offers a new opportunity to architects dealing with problems such as budget, administrative and local policies, and building management, has a great potential in facilitating the lives of architects with the freedom it provides. Thanks to these new breakthroughs that enable architects to simulate knowledge in the field of architecture with other collaborators, designs become a fluid project without being limited by sharp rules in the physical and virtual world.

It is also possible for architects to create their own "local metaverse" without being tied to a single large metaverse, with

Metaverse, which offers a new opportunity to architects dealing with problems such as budget, administrative and local policies, and building management, has a great potential in facilitating the lives of architects with the freedom it provides.

the possibilities offered to architecture. The intricacy of office and home spaces, which became widespread in the world with the pandemic, paved the way for architecture in the creation process of these local metaverses. Architectural NFT sales, brands moving their offices to the metaverse together with their physical world, architectural exhibitions/events are among the breakthroughs in this profession.

Metaverse facilitates the partnerships of architects in the physical world and introduces new business partners/partnerships. We are entering an era where architects must be ready to work with professionals who have the knowledge of technological innovations such as "big data, AI, AR/VR" in the metaverse. In addition, they will need to develop themselves, gain new professional skills, and learn new programs that will enable them to adapt to the metaverse. In this respect, it can make their lives easier on the path of space-identity liberation.

VIRTUAL WORLDS IN THE METAVERSE

The intro of the Game of Thrones series is an example of the metaverse's impact on the world of architects. Architects, who adapted to these innovations early, have already taken their place in the metaverse. Inspired by the Free Republic of Liberland, the derelict region between Serbia and Croatia after the Balkan War, the digital urban space Liberland created by Zaha Hadid Architects is an initiative that brings not only a digital structure but also a country to the metaverse. This initiative led to discussions not only in the field of architecture, but also in many

socio-political issues.

The Row, a members-only platform; It recently launched with 30 virtual properties produced by designers such as Misha KAHN, Andrés REISINGER, Alexis CHRISTODOULOU. It is said that these virtual properties may be offered for sale on 26 different metaverse platforms in the next stages.

George BILECA, CEO of VoxelArchitect, also said in an interview that the non-functional toilet in the first Cryptovoxels buildings was later used for a treasure hunt. According to him, this is why children play with dollhouses: "just play".

Metaverse also acts as a showroom for interior architecture. You can see a chair designed by Pierre PAULIN in a room designed by Hugo FOURNIER. The power of product placement is also effective in this universe. Furniture and home decoration brand The Pottery Barn has put many products on sale with the Friends themed collection, including the famous "pharmacist's table" purchased by Rachel for the 25th anniversary of the Friends series. It seems that we will witness more and more the matching of interior architecture and decoration, which easily finds its place in the metaverse reflection of the world of objects, with popular culture.

In the light of all these innovations and developments, according to Krista KIM, the world's first NFT house designer and the pioneer of the "Techism" movement, you don't have to be rich or a genius to exist in the metaverse. With a little creativity, talent and good planning, the metaverse universe is a universe that embraces everyone, and in time, everyone will exist in it.

ASPEN GENEL MERKEZ OFİSİ

DENEYİMİMLE RAHATLIĞI BULUŞTURAN TASARIM JEYAN ÜLKÜ MİMARLIK

Gerçekleştirdiği projelerle dünyada ve Türkiye’de modern mimarinin ihtiyaçlarına karşılık veren, yapı ve zemin uygulamalarına yenilikçi bir katkı sunan ASPEN’in Kağıthane’de bulunan Genel Merkezi, firmanın vizyonunu ziyaretçilerine yansıtıyor. Şirketin dinamiklerine uygun şekilde yenilenen İstanbul ofisi, çalışma ortamını keyifli kılan detaylarla öne çıkarken, şirketin geniş ürün gamından faydalanarak bir showroom olma özelliği de taşıyor.

Dünyada giderek yaygınlaşan çalışan dostu ofis konseptinin Türkiye’deki temsilcilerinden ASPEN’in Genel Merkezi’nin tasarımı, iç mimari alanında önde gelen isimlerden Jeyan Ülkü Mimarlık tarafından gerçekleştirildi. Bugüne kadar sayısız büyük projeye imza atan ASPEN’in faaliyet gösterdiği alanda sunduğu çözümlerin örneklerini Genel Merkezi’nde görmek mümkün.

2021 yılında kullanılmaya başlanan ofiste, şirketin “Mekânı oluşturan tüm boyutlara yaratıcı ve en kaliteli çözümler sunma” felsefesi öne çıkıyor. Porta Vadi’de yer alan 1470 m²’lik mekânda, markanın 27 farklı ürününe yer verilmiş. Dinamik ve inovatif ürünler, alanlar arasında bütünlük sağlıyor, yaratıcı atmosferi destekliyor. Tavanları monotonluktan kurtararak ahşap görünümüyle destekleyen, renk ve hareket katan INTEGRA Metal Asma Tavan Sistemleri ve SEPIA Lineer Ahşap Paneller ofisin farklı bölümlerinde farklı renklerle kullanılmış. SEPIA Lineer Paneller derinlik algısını güçlendiriyor. LUMUNER Led Aydınlatma Sistemi, asma tavan sistemlerine entegre kullanılarak, bütünlüklü ve modern bir görünüm yakalanıyor.

ASPEN’in mekânları birbirinden ayıran, işlevselliği artıran, gerektiğinde mekânı bölen SEPORA Bölme Duvar Sistemleri toplantı odalarında tercih edilmiş. Tasarıma sunulan yaratıcı katkılarının bir örneği de; TARGA Yükseltilmiş Döşeme Sistemleri. Ofiste kablo ve tesisat dağınıklığını önleyen, kullanıcı isteklerine göre seçilen zemin malzemeleriyle döşenebilen ürün; görsel bütünlüğün yanı sıra, mekana fonksiyonellik de kazandırıyor.

Parke seçimlerinde 2004 yılında ASPEN tarafından kurulan ve kısa zamanda lamine parke üretiminde sektörün bilinen aktörlerinden biri hâline gelen DENDRO’nun ürünleri tercih edilmiş. Genel Merkez’de tercih edilen mimari anlayış, iki şirketin güçlü yönlerini ortaya koyuyor.

Çalışan dostu olma hedefiyle hazırlanan mekânda dinlenme ve sosyalleşme alanları da bu doğrultuda düşünülmüş. Canlı çiçekler modern dokunuşları

destekliyor. Akustik malzeme ve paneller gürültüyü en aza indirirken, hareketli bölme duvarların kullanılması sınırlı hacimleri olan iç mekânları, kullanıcının ihtiyacına göre düzenliyor. Yemek alanlarında da ferah ve renkli bir görüntü oluşturularak, hijyen hissi arttırılmış. ASPEN, genç sanatçıları destekliyor ve Genel Merkez Binası’nda da sanatçıların eserlerine yer veriyor. Şirketin bugüne kadar imza attığı önemli birkaç proje genç sanatçılarla iş birliği yaparak ofis duvarlarında resmedilmiş. Bu

hem sanatçılara projelerini yakından sergileme imkânı sağlıyor hem de ofisi sanatla buluşturuyor. Tarihi Galata Kulesi, Muscat Uluslararası Havalimanı ve Pulkova Havalimanı’nın proje resimleri ofiste ziyaretçilerin dikkatini çekiyor. ASPEN ürünlerinin geniş renk skalasından esinlenilen “Pick a Color” çalışması da ofis için özel tasarlanmış. Tasarımdaki dokunuşlar, renk geçişleri, ürün tercihleri, ortamı çalışanlar için konforlu kılarken, ziyaretçiler için de yaşayan bir showroom’a dönüştürüyor.

2021 yılında kullanılmaya başlanan ofiste, şirketin “Mekânı oluşturan tüm boyutlara yaratıcı ve en kaliteli çözümler sunma” felsefesi öne çıkıyor.



ASPEN HEAD OFFICE

DESIGN THAT COMBINES EXPERIENCE
AND COMFORT
JEYAN ÜLKÜ ARCHITECTS



ASPEN
supports
young artists
and includes
artists'
works in the
Headquarters
Building.
Several
important
projects that
the Company
has signed so
far have been
depicted on
the walls of
the office in
collaboration
with young
artists.

ASPEN's projects respond to the needs of modern architecture in the world and in Türkiye and provide an innovative contribution to building and ground applications. The firm's Headquarters in Kağıthane reflect the vision of the company to its visitors. The İstanbul office, renovated in accordance with the dynamism of the Company, stands out with the details that make the working environment enjoyable while also serving as a showroom by making use of the firm's wide product range.

The design of ASPEN's Headquarters is an exemplary representative in Türkiye of the employee-friendly office concept that is becoming increasingly widespread in the world. The Headquarters design was realized by Jeyan Ülkü Architects, one of the leading names in the field of interior architecture. Examples of the solutions offered by ASPEN, which has carried out countless major projects to date, in the field in which it operates are visible at its Headquarters.

In the office, which started to be used in 2021, the Company's philosophy of "Providing creative and highest quality solutions to all dimensions that make up the space" stands

out. Twenty-seven different products of the brand are in the 1,470 m2 space located in Porta Vadi. Dynamic and innovative products provide integrity between areas and support the creative atmosphere. INTEGRA Metal Suspended Ceiling Systems and SEPIA Linear Wood Panels, which support the ceilings with their wooden appearance by freeing them from monotony and adding colour and movement, are used in different areas of the office with different colours. SEPIA Linear Panels reinforce depth perception, while the LUMUNER Led Lighting System is integrated into suspended ceiling systems to capture a holistic and modern appearance.

Preferred in the meeting rooms were ASPEN's SEPERA Partition Wall Systems, which separate the spaces from each other, expand the functionality and divide the space when necessary. An example of the creative contribution to design is the TARGA Raised Flooring Systems. This product, which eliminates cable and installation clutter in the office and can be furnished with floor materials selected according to user wishes, adds functionality to the space as well as visual integrity.

In the parquet selections, the products of DENDRO, which was established by ASPEN in 2004 and quickly emerged as a well-known player in the sector in the production of laminated parquet, were preferred. The architectural concept chosen for the Headquarters reveals the strengths of the two companies.

In the space, prepared with the aim of being employee-friendly, rest and socialization areas have been considered accordingly. Vibrant flowers support modern touches. Acoustic materials and panels minimize noise, while the use of movable partition walls arranges interiors with limited volumes according to the user's needs. A spacious and colourful image was created in the dining areas and the feeling of hygiene was increased.

ASPEN supports young artists and includes artists' works in the Headquarters Building. Several important projects that the Company has signed so far have been depicted on the walls of the office in collaboration with young artists. This both allows artists to exhibit their projects closely and brings the office together with art. The project pictures of the historical

Galata Tower, Muscat International Airport and Pulkova Airport attract the attention of visitors in the office. The "Pick a Colour" study, inspired by the wide colour range of ASPEN products, is also specially designed for the office. The touches in the design, colour transitions, and product preferences create an environment that is comfortable for employees and a living showroom for visitors.

JEYAN ÜLKÜ

MİMARLIK

İstanbul merkezli bir tasarım firması olan Jeyan Ülkü Mimarlık; mekânı, içinde yaşayanlarla etkileşim hâlinde olan bir varlık olarak kabul eden projeleriyle öne çıkıyor. 2000 yılında kurulan, insan ve mekân ilişkisini geliştirecek tasarım çözümleri sunan şirketin kurucusu Jeyan ÜLKÜ ile yola çıkış hikâyelerini, çalışmalarını ve ilham kaynaklarını konuştuk.

Bize kendinizden bahseder misiniz? Jeyan Ülkü Mimarlık nasıl kuruldu?

1992 yılında Bilkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nden mezun oldum. Profesyonel hayatıma Midek Mingü İç Mimarlık ofisinde başladım ve ilk büyük projem, Akmerkez AVM'deki Beymen mağazası oldu. Mesleğime ZOOM TPU firmasında devam ettim. İstanbul, Birleşmiş Milletler HABITAT Konferansı'na ev sahipliği yaptığı sırada kentin simgesi konumundaki Spor Sergi Sarayı binasının uluslararası bir kongre merkezine dönüştürülmesi projesinin (Lütfü Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı) tasarımında çalışma tecrübemin, bakış açımı etkilediğini burada belirtmem gerekir.

2000 yılında kendi ofisimi kurdum. 2014 yılından bu yana Jeyan Ülkü Mimarlık (JÜM) markası altında ortaklarım Pinar TOLA, Kültür YILDIZ, yaratıcı direktörümüz Melis KURULTAY ve proje koordinasyon yönetiminde Önem AYAZ ile birlikte devam etmekteyim. Bugüne kadar, geniş bir uzmanlık spektrumunda, pek çok uluslararası ve yerli markanın perakende, ofis, konut ve horeca projelerini gerçekleştirdik. Bu projelere örnek vermek gerekirse, en güncel tarihten geçmişe doğru; AbbVie, Allergan Aesthetics, ASPEN Yapı ve Zemin, Philips N.V., İş Yatırım, Visa Inc., Peak Games, Eczacıbaşı, Mey|Diageo, Mondelez, Maersk A/S, NCR Corp., Go Mongo, GBK, Discovery Inc., Booking.com ve The Adecco Group şirketlerini sayabilirim.

Bir projeye başlarken tasarım öncelikleriniz nelerdir?

JÜM olarak, projelere başlamadan önce, projeyi talep eden tarafı tanıma, dinleme ve iyi bir ön çalışma yapma prensibimiz var. Hemen harekete geçmeden yaptığımız bu ön çalışmanın, daha sonra ortaya çıkardığımız tasarım ve uygulama süreçlerinde büyük



farklılık yarattığını düşünüyorum. İnsanları dinlemeyi ve bizden talep ettiklerini tam olarak anlayarak her şeyi birleştirmeyi önemsiyoruz. Bu dinleme ve düşünme sürecinin projelerimizde yansımaları vardır ve bu herkesi mutlu eder. Ayrıntı çözümleri, malzemelerin en iyi şekilde kullanılması ve tasarımın onu talep eden kişiyle uyumlu olması bizi en iyi yansıtan özellikler. Görülmeyen ama insanın fark etmese de yaşarken hissettiği detaylar bizim için çok önemlidir. Genel anlamda, tam olarak istenilen işlevselliğe ulaşabilecek şekilde çarpıcı detaylara odaklanıp; sadeliği çözümlenimin tasarımda sürdürülebilir bir denge yaratacağını düşünürüz.

ASPEN Genel Müdürlük projesinde tasarım süreci nasıl başladı, nasıl bir yol izlediniz?

Her proje benzersizdir. Her müşteri ve çalışma kültürü, pratikleri farklıdır. Ayrıca her bina alanı da kendine has özellikler taşır. Bütün bu parametreleri birleştirdiğinizde sonuçta mekânları şekillendirenler, yaşatanlar o alanların kullanıcılarıdır. Mimari aslında bir çizim dili. Biz mekânın kullanıcıları ile geçirdiğimiz zaman diliminde, onların ne istediklerini anlıyoruz, onları dinliyoruz, gereksinimlerine göre fonksiyonları onların istediği duygu ve doğallıkta tasarlıyoruz. ASPEN'in bize verdiği "brief" tek başına istenen teknik ihtiyaçtan öte orada yaşayacak olanların hayata yaklaşımlarını, bakış açılarını, çalışma prensiplerini yani toparlayacak olursak kurum kültürlerini nasıl yansıtmak istediklerini içeriyordu. ASPEN bu konuda kendini ve istediklerini çok iyi tanımladığı için, biz de kullanacağımız ışık, renk ve dokunun ASPEN'e özel bir yaklaşımla; istedikleri kültürel öğeler, duygu ve "iyilik" hâlini onların istediği şekilde yansıtmaya çalıştık. Tasarım fikrimizi ASPEN'in ekibinden aldığımız bu yansımalarla oluşturduk. "Birliktelik" anlayışı ile başlayan tasarım sürecini safha safha ilerlettik. ASPEN ofislerindeki ortak fikrimiz de, ASPEN çalışanları için ASPEN malzemeleri ile tasarlanmış bir ofis kurgusuna ulaşmaktı. Çalışma hayatının organik bir parçası olarak tasarlanan ofiste eş zamanlı olarak kullanılan ASPEN

ürünleri onlar için bir sergi alanı da oluşturmuş oldu.

AbbVie projesinin tasarım süreci nasıl başladı? Tasarımda nelere dikkat ettiniz?

AbbVie firması da kurum kültürü ile çok özel bir şirket. Uluslararası bir firma olmakla birlikte lokalde, çalışırken iyi bir takım çalışmasının, birlikte olmanın keyfini çıkaran bir yapısı var. Bunu AbbVie hakkında kendi araştırmamızı yapıp, çalışmaları, global ve lokal kurum kültürleri hakkında ön veri topladıktan sonra, buradaki takımı dinlemeye başladığımızda anladık. Burada da yine kurum temsilcilerini dinlemenin kaldiraç etkisini gördük ve her şeyi AbbVie'nin ihtiyaçları, gereksinimleri ve amaçlarını karşılayabilecek şekilde sunabilmek için onların fikir ve hedeflerini efektif bir noktaya getirmeye çalıştık. Hem global, hem de lokal unsurları dengeli bir formda bir araya getirebildik ve herkesin mutlu olduğu verimli sonuçlar aldık.

Çalışma alanlarına dair birçok projeniz bulunuyor. Ofis tasarımlarında nelere dikkat ediyorsunuz?

Günümüzde mimarlığın, hızla değişen yaşam standartları, şehirler, teknoloji koşulları ve yaşam alanlarına ayak uydurduğunu görüyoruz. Çağımız akışkanlık çağı. Çalışma ve ev alanlarının veya iş harici özel zamanların geçtiği mekânların hepsinin benzer ve birbirini kapsayıcı biçimlere dönüştüğü bir dönemdeyiz. İş ve özel yaşam alanlarında insanların farklı kimliklere girdiği dönemlerin geride kaldığı günümüzde, insanların varoluşlarını "gerçeklik" olarak tanımlanan iç mimariye yansıtıyor; ev-iş alanlarını "rahat, informal, kişisel deneyim de yaratan, hiyerarşik olmayan" bir şekilde ve günümüzün teknolojisini de kullanarak sade formatlarda tasarlıyoruz. JÜM olarak, mekânı sakinleriyle etkileşime giren bir varlık olarak kabul ederek, insan ve mekân ilişkisini geliştirecek tasarım çözümleri sunuyoruz. Bizler için "her proje" benzersiz, "her alan" özeldir ve en önemlisi projelerimizde kendimizi müşterilerimizle ortak olarak görürüz. Bu açıdan malzeme, teknoloji ve bilişsel gelişimleri takip etmek ve bu gelişim çözümlerini sunmak da dikkat ettiğimiz öğeleri oluşturuyor.

Mimari aslında bir çizim dili. Biz mekânın kullanıcıları ile geçirdiğimiz zaman diliminde, onların ne istediklerini anlıyoruz, onları dinliyoruz, gereksinimlerine göre fonksiyonları onların istediği duygu ve doğallıkta tasarlıyoruz.

Çalışma alanlarında malzemenin önemi nedir. ASPEN ürünlerini ve sistemlerini bu doğrultuda nasıl kullandınız?

Malzeme tasarımın yapı taşı. Vazgeçemeyeceğimiz şeyler doğal ve doğa dostu malzemeler. Elbette bütçe, işlevsellik, tasarıma katkı ve güvenlik de malzemelerde değerlendirdiğimiz önemli unsurlardan. Dolayısıyla çeşitlilik açısından her alanda malzeme tanımak işimizin de önemli bir parçasını oluşturuyor. ASPEN ürünlerini hem işlevsellik hem de tasarıma katkı bağlamında kullandık. Burada ASPEN'in kendi ofisi ve kurum kültürünü, çalışanların konfor ve iyi hissetme hâlini bir araya getirmeyi hedeflerken, aynı zamanda malzemelerin birer "showcase" olarak görülebilmelerini, yani bir tür galeri formunda kullanılmasını da sağlamaya çalıştık.

Her şeyin yavaş yavaş sanal dünyaya taşındığı bir zamandayız. Hâliyle yeni çalışma biçimleri ortaya çıkmaya başladı. Değişen dünyada yeni ofislerin özellikleri neler olabilir?

İçinde bulunduğumuz dijital çağda, akışkanlığın çok daha öne çıktığı, yaşamsal alan geçişlerinin birbirine karıştığı ve sınırları ayırt etmenin çok kolay olmayacağı bir dönemi deneyimlemeye başladık. Bu da pek çok tasarım unsurunun, sadece yapısal değil, kurgusal "tasarımcı" olarak çalışacak pek çok farklı disiplinin,

mimarlar ile birlikte çalışacağına işaret ediyor. Bu çalışmalarda teknoloji alanında uzmanlaşan tasarımcılar daha çok devreye girecek. Ayrıca bu çalışmalar, malzeme alanında uzmanlaşan mühendislerin, özellikle de tasarım kültürünü benimsemiş yapı mühendislerinin değerli hesaplamaları ve çözümleri ile hayat bulacak. İklim değişimini, pandemi gibi günümüzde yaşadığımız ve dönüşüm etkisi yüksek süreçleri göz önünde bulundurmamız kaçınılmaz. Bu da sanal dünya ile olan ilişkimizi çok daha fazla düşünmemizi gerektiriyor. Öte yandan her şey bir anda olamıyor, dolayısıyla bu değişim akışkanlığı bize hibrit bir süreç öngörüyor. Bu anlamda da teknolojiyi, döngüsel ekonomi unsurlarını da içeren gelişmeleri göz önünde bulundurmaya daha çok gayret ediyoruz.

Gittikçe daha çok kişinin ilgisini çekmeye başlayan metaverse, sizce mimarlık ve tasarım dünyasıyla nasıl bir yol izleyecek?

İlk olarak kısa ve öz bir metaverse tanımı yaparak başlamak gerekiyor. Geniş tanımıyla metaverse paralel bir sanal mekân/alan olarak düşünülebilir. Bir yok-yer olarak tanımlanma riskine karşın tarih boyunca mekânların ve insanın mekân algısının evrilisine bakıldığında metaverse'ü hem tasarımcılar hem de kullanıcılar için son yıllarda önerilen en ilginç mekân ve medya değişikliği olarak düşünmek mümkün. Şu an

İklim değişimini, pandemi gibi günümüzde yaşadığımız ve dönüşüm etkisi yüksek süreçleri göz önünde bulundurmamız kaçınılmaz.



için biraz prematüre olsa da biz tasarımcılar için sonsuz ihtimaller sunacak gibi görünüyor. Fiziksel dünyada bizi kısıtlayan pek çok meselenin sanal dünyada etkisinin azaldığını; bu alanda yapılacak tasarımların bütçe gibi ilk kısıttan tutun yerçekimi, statik hesaplar gibi engellere gelene kadar pek çok kısıtlamaya karşı hayal gücünü açacak bir etkisi olacağını düşünebiliriz. Kimi zaman yaratıcılığımızın önünde duran bu koşulların ortadan kalkmasının tasarıma olumlu etkileri olacağını öngörmek mantıklı olur. Akıllı cihazları, sanal zekâ kullanan görsel jeneratörleri, “online” bilgisayar oyunlarını vs. düşününce zaten çocukluğumuzda hayal dahi edemediğimiz bir geleceğin gelmiş olduğunu görüyoruz. Tasarımcılar olarak da kendimizi her daim bu gelişmelere hâkim olacak şekilde geliştirmeliyiz. Metaverse nihayetinde gençlerin ve zihninde genç kalmayı planlayanların vakit geçirdiği, fikir ve kültür alışverişi yaptığı bir mekâna dönüşecek gibi görünüyor.

Ofis ve çalışma alanlarının teknolojik ve fonksiyonel olarak dizayn edilmesi önemli midir? Siz bu yönde nasıl bir tasarım çizgisi izliyorsunuz?

Biz ve pek çok “mimarlık” şirketi geçtiğimiz yıllar içinde 3D sunum teknolojilerini daha kapsamlı ve hızlı kullanır olduk. Bu hem müşteriden gelen talep doğrultusunda hem de 3D görselleştirme programlarını kullanmada gün geçtikçe uzmanlaşan profesyoneller sayesinde oldu. Elbette duran imajlar kadar model içinde gezen, kameralar arasında geçişte kullanılan animasyonların da etkisiyle interaktif mekânlar oluşturulmaya başladı. Bu şekilde mekân tecrübesinin artık sadece o mekânda

bulunan/gelebilen kişilerce edinilmeyeceği bir döneme girmiş olduk. Örneğin pandemi süresince artan uzaktan toplantıların da yardımıyla mekânda bulunan kişi sayısı azaltılarak mekân tahayyülünün kuvvetlendirilmesi söz konusu oldu. Biz şimdilik 3D programlarını kullanarak müşterilerimize sadece mekânın tam olarak nasıl görüneceğine/tecrübe edileceğine dair olabildiğince en yakın bilgiyi veriyoruz. Ancak ileride örneğin mekânın içinde kullanılan malzemelerin zaman içinde eskime/korozyona uğrama oranlarının hesaplanacağı algoritmalarla mekânın ne şekilde yaşlanacağına dair bir bilgi edinmek bile mümkün olabilir. Bu ihtimalleri düşünmek heyecan verici. Her halükârda bugün 3D modellemeler sayesinde yurtdışındaki müşterilerimize daha gerçekçi görseller sunma ve mekânı uzaktan da olsa daha iyi tanıma ihtimali sunuyoruz. Bu özellikle bizim gibi global firmalarla çalışan ofisler için çok rahatlatıcı bir unsur oldu.

Gelecek projelerinizde metaverse dünyasına dahil olmayı düşünüyor musunuz?

Biraz önce de bahsettiğim gibi sanal dünyanın kurgusunun gelişim gösterdiği bir dönemdeyiz. Bu süreç pek çok yeni şeyin ortaya çıkmasına ve heyecan uyandırmasına evriliyor. Ancak her yeni ve çığır açan teknoloji gibi, bu sürecin de başlarında olan dalgalanmalar, “erken dönem” iniş çıkışları görüyoruz. Son zamanlarda tüm dünyada bildiğimiz anlamıyla “reel” ekonomiden dijital ekonomiye doğru geçişler oluyor. Kripto para birimlerinin düşse de kalksa da artık tamamen yok olmayacağı anlaşıyor. Yalnızca kripto paranın değil NFT’lerin de geçer akçe

olarak kullanılmasıyla sanal mekânlara dair ihtimaller büyüdü. Örneğin, bazı üst segment moda markaları dahi koleksiyonlarını bilgisayar oyunlarında tanıtmaya başladılar. İnsanların sanal tecrübelerle zenginleştiği hatta neredeyse bu tecrübelerle ihtiyaç duyduğu bir dönemdeyiz. Markalar, tasarım firmaları bunu takip etmek durumunda. Böyle bir potansiyeli hiçe saymak doğru olmaz. Ancak yine de gerçek deneyimin ve mekânın kurgusal anlamda hâlâ önemli bir rolü var. Metaverse bir yeni heyecan da yaratıyor. Bir ütopya oluşturabileceğimiz, bambaşka deneyimler, dünyalar, fikirler ve bağımsız kavramlar oluşturabileceğimiz bir alanın bize tasarım ve bakış açısı olarak pek çok şey katabileceğini düşünüyorum. Ancak şunu da belirtmeliyim; bu alandaki özgürlük, herkesin hakkının ve yarattığı tasarımın değeri, ticareti gibi konular devreye girdiğinde mutlaka etik yapının da göz önüne alınması gerekir.

Sanal ortamlarda malzeme, yerini neye bırakacak?

Malzeme yerini neye bırakacak sorusuna yanıt vermek güç ancak şunu söyleyebilirim; malzemelerin sınırları ortadan kalkacak. Tıpkı Sanayi Devrimi’nde malzemelerin olanaklarının artması gibi her malzeme bildiğimizden farklı şekilde tasarlanabilir hâle gelecek. Metaverse’ün içindeki farklı mekânların farklı vernaküler mimarileri olacağını düşünmek mümkün. Bir tuğlayı kırmadan bükme, birleşim yeri olmadan bir malzemeyi sonsuz bir desenle uygulamak vs. gibi ihtimalleri düşünüyorum. Uygulanabilirliğini düşünmeden malzemeye yaklaşma ihtimali zihni doğadan kopardığı için biraz ürkütücü ama aynı zamanda da özgürleştirici. Mimarlar olarak aramayı hiç kaybetmememiz gerekiyor. Dolayısıyla, “malzeme” unsurunda tasarımcının yaratıcılığı ve disiplinlerarası bakışının da çok değerli olacağını ve dönüştürücü etki yapacağını düşünüyorum. Örneğin, ancak yerine giderek deneyimleyebileceğiniz bir doğa görselini, kokusu ve tüm renkleriyle ofisin duvarının içine yerleştirebilmek sanal ortamlarda mümkün. Sonuç olarak sanal ortam bize arayışımızı sürdürmek için yeni bir mekân sunuyor diye düşünebiliriz.

Metaverse nihayetinde gençlerin ve zihninde genç kalmayı planlayanların vakit geçirdiği, fikir ve kültür alışverişi yaptığı bir mekâna dönüşecek gibi görünüyor.



JEYAN ÜLKÜ ARCHITECTS

We spoke with Jeyan Ülkü, founder of Istanbul-based design firm Jeyan Ülkü Architects. Jeyan Ülkü talks about the practice, which offers design solutions that synthesize the relationship between people and space, along with his design journey, projects and inspirations.

Please tell us about yourself. How was Jeyan Ülkü Architects founded?

Graduated from Bilkent University, Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Department of Interior Architecture and Environmental Design in 1992, I started my career in the Midek Mingü Interior Architects and my first major project was the Beymen Store in Akmerkez Shopping Mall. I continued my career at ZOOM TPU where I had to opportunity to work at a larger scale design project; the transformation of Sports Exhibition Center (Spor Sergi Sarayı). My design perspective was shaped during this project. Once a symbol of the city it was transformed into an international congress centre (the Lutfü Kırdar Convention and Exhibition Centre) when Istanbul hosted the United Nations' HABITAT Conference.

In 2000, I founded my own office. Since 2014, I have been operating under Jeyan Ülkü Architects (JUA) with my partners Pinar Tola, Kültür Yıldız, our creative director Melis Kurultay and project coordination management with Önem Ayaz. With our wide spectrum of expertise, we have created and put together many retail, office, residential and HORECA projects for many international and domestic brands. To name few, from recent to the oldest, AbbVie, Allergan Aesthetics, ASPEN Yapı ve Zemin, Philips N.V., İş Yatırım, Visa Inc., Peak Games, Eczacıbaşı, Meyl Diageo, Mondelez, Maersk A/S, NCR Corp., Go Mongo, GBK, Discovery Inc., Booking.com and The Adecco Group companies.

What are your design priorities when starting a project?

As JUA, before we start each project, we spend time with our clients in order to get to know them. We also do preliminary research about the culture of the company we are going to work with. Taking time to sit down with the clients and establishing enough time for preliminary briefings makes a significant difference later in our design construct and implementation processes for the project. We care about listening to our clients, fully understanding what they want and then establishing holistic view. This systematic and thoughtful process is reflected in our projects and makes everyone happy.

Details in design solutions, the best use of materials and the harmony of the design with the client's needs are the features that best reflect us.

The design details, that are not seen by an untrained eye but make a substantial impact on everyday life, are extremely important to us. In general, we believe that focusing on impactful details within the desired functionality is our priority and integrating simplicity in design will always create a timeless balance overall.

How did the design process start in the ASPEN Headquarters project, what kind of path did you follow?

Every project is unique. Every client, and their corporate culture and practices are different. In addition, each building area has its own characteristics. When these parameters are combined, it is the users of the space who shape the spaces and bring life to them. Architecture is a language that communicates through drawings. During the time we spend with the users of the space, we listen to them, we understand what they want and design the functionalities according to their needs and with the desired vision in an organic way. The ASPEN brief included the company's approach to life, working culture and principles of the space's inhabitants; in other words, how the client wished to reflect their corporate culture, rather than technical guidelines alone. Since ASPEN provided a comprehensive definition of itself and its future expectations, we tried to reflect their company culture and "goodness" along with an approach dedicated to ASPEN through the light, colour and texture we used. In conclusion, the design

was created through the reflection of these ideas. Design development was a step-by-step team work with ASPEN and JUA. Our common ground idea for ASPEN offices was to create an office designed with ASPEN materials for ASPEN employees. The ASPEN products are integrated organically and simultaneously within the office offering function as well as an exhibition space for them.

How did the design process of the AbbVie project begin? What did you focus on in the design?

AbbVie is also a special company with its corporate culture. Although it is an international company, it has a structure that thrives on good teamwork and being together while working locally. We understood this when we did our own research on AbbVie; we collected preliminary data on its work, global and local corporate culture, and exchanged ideas with the team here. We leveraged the power of listening to corporate representatives and made efforts to bring their ideas and goals to an effective point, in order to present the project in a way that meets

AbbVie's needs, requirements and objectives. We were able to blend both global and local elements in a harmonised way to achieve results that please all parties.

You have many projects related to workspaces. What do you pay attention to in office designs?

Today, we see that architecture keeps up with rapidly changing living standards and spaces, as well as cities and technology. We live in the age of fluidity. It is the era where work and home spaces, or spaces where private and working time spent, are transformed into similar and inclusive forms. We've left behind the era in which people had different identities in their work and personal life, and today we reflect people's existence through interior design defined as "reality". We design home-work spaces in a "comfortable, informal, and non-hierarchical formats that also creates a personal experience", and in simple organic designs using today's technology. As JUA, we offer design solutions that enhance the relationship between humans and their spaces, by accepting the space as an entity that interacts



Architecture is a language that communicates through drawings. During the time we spend with the users of the space, we listen to them, we understand what they want and design the functionalities according to their needs and with the desired vision in an organic way.



with its inhabitants. For us, “every project” is unique, “every area” is special, and most importantly, we see ourselves as partners with our clients in our projects. In this respect, following new material, technology and cognitive developments, and offering them to our clients are also elements to which we pay attention.

What is the importance of material in working areas? How have you used ASPEN products and systems in this direction?

The material is the building block of the design. What we cannot give up are natural and nature-friendly, sustainable materials. Of course, in evaluating materials, we carefully consider the budget, functionality, and contribution to design and safety, among other elements. Therefore, a thorough knowledge of the materials in every field in terms of diversity is an important part of our work. We have used ASPEN products both in terms of functionality and contribution to design. Here, while aiming to bring together ASPEN's own office and corporate culture, as well as employees' comfort and well-being, we also ensured that the materials can be seen as a “showcase,” that is, used in the form of an organic gallery.

We are in a time when everything is slowly moving into the virtual world. As a result, new ways of working are emerging. What are the features of new offices in this dynamic environment?

As I have mentioned earlier in the digital age we live in, we have started to experience a period in which fluidity is much more prominent and the transitions among living spaces are mixed; it will not be easy to distinguish the boundaries. This development suggests that many design elements, not only structural, but also various disciplines that work as fictional “designers,” will collaborate with architects. In this line of work, designers who specialize in technology will be more involved. In addition, this work will come to life via the valuable calculations and solutions of engineers specializing in materials, especially the structural engineers who adopted the design culture. It is inevitable that climate change and other factors, such as the pandemic, will

drive a significant transformative effect. This requires us to think more deeply about our relationship with the virtual world. On the other hand, not everything can happen at once, so this fluidity of change signals a hybrid process. In this sense, we strive to take into account developments that include technology and circular economy elements.

How do you think the metaverse, which is attracting more and more people, will follow with the world of architecture and design?

Broadly defined, the metaverse is considered as a parallel virtual space/space. Despite the risk of being characterized as a “non-place”, when we look at the evolution of spaces and humanity's perception of space throughout history, it is possible to think of the metaverse as the most interesting space and change of media proposed for both designers and users in recent years. Although it is a bit premature for the time being, it seems that it will offer endless possibilities for us designers. We can see that the limiting elements of the physical world will be less prevalent in the virtual world. From budget constraints to elemental structural considerations such as gravity and static calculations can be displayed, and this will allow to be more imaginative. It would be logical to predict that the disappearance of these

With the use of crypto and NFTs as currency, the possibilities of virtual spaces have grown.

conditions, which sometimes stand in the way of our creativity, will have positive effects on design. When we think of smart devices, visual generators using virtual intelligence, “online” computer games and so on, we see that an astonishing future – a future we could not have imagined even as children – has arrived. As designers, we need to expand our capacity to lead these developments. It seems that the metaverse will eventually become a place where young people, along with people who plan to stay young in their minds, spend time, and exchange ideas and cultures. We also believe that these limitless design offers should meet ethical transactional structures for everyone to enjoy and nurture rather than creating a chaotic ownership of deception.

Is it important to design office and workspaces technologically and functionally? What kind of design line do you follow in this direction?

Over the past few years, we and many architecture firms have been using 3D presentation technologies more extensively and rapidly. This is in line with client demand, as well as a growing number of professionals who are specialized in using 3D visualization programs. Of course, interactive spaces began to be created with the effect of the animations used in the transition between the cameras as well as the still images. In this manner, we have reached a period in which the experience of space is no longer limited solely to those who can physically access that space. For example, during the pandemic, remote meetings became the norm: there were fewer people in a given space and the imagination of a space was strengthened. For now, using 3D programs, we can provide our clients with highly accurate information about exactly how the space will appear and how it will be experienced. In the future, it may even be possible to predict how the space will age, through using algorithms that can calculate the aging and corrosion rates of the materials used in the space. It's exciting to think about these possibilities. In any case, thanks to 3D modelling today, we can offer our clients abroad more realistic visuals and thus greater familiarity with the space, even from a distance. This is a comforting element, especially for offices collaborating with global companies like ours.

Are you planning to be included in the world of metaverse in your future projects?

As I mentioned, we are in a period where the fiction of the virtual world is developing. As this process evolves, new ideas emerge and arouse excitement. But like every new and ground-breaking technology, we see fluctuations and “early” ups and downs in the first stages. Recently, we have seen a transition from the “real” economy, as we know it, to the digital economy. Whether cryptocurrencies rise or fall in value, it seems that they are not going to disappear. With the use of crypto and NFTs as currency, the possibilities of virtual spaces have grown. For example, some high-end fashion brands have started promoting their collections in computer games. We are in a time when people are enriched with virtual experiences and even almost need these experiences. Brands and design companies must follow this; it would not be right to disregard such potential. Yet real experience and space still have a vital role in fiction. The metaverse is also creating a new excitement. I think that a space where we can create a utopia, where we can create completely different experiences, worlds, ideas and independent concepts, can add a lot to us in terms of design and perspective. However, again, I should also mention that when issues such as freedom in this field come into play, and the value of trade and intellectual and creative output, the ethical structure must be taken into consideration.

What will the material replace in virtual environments?

It is difficult to answer that question, but I can say that the limits of materials will disappear. Just as the possibility of materials expanded in the Industrial Revolution, every material that we know will be designed differently. It is possible to imagine that different spaces in the metaverse will also possess different vernacular architectures. I'm thinking of possibilities such as bending a brick without breaking it, applying a material with an infinite pattern without a joint, etc. The prospect of approaching a specific material without thinking about its practical applicability is slightly overwhelming, but also liberating – as it detaches the mind from nature. As architects, we should never lose sight of the search. Therefore, I believe that the designer's creativity and interdisciplinary perspective in the “material” element will continue to be valuable and will have a transformative effect. For example, it is possible in virtual environments to place a natural image, complete with authentic scents and colours, in the walls of an office. Previously, one could only enjoy this experience in the “real world.” As a result, we can conclude that the virtual environment offers us a new place to continue our search.

OFİSİNİZ GÜNCELLENİYOR, LÜTFEN BEKLEYİNİZ...



Willis Towers Watson şirketinin 2021'de yaptığı Çalışan Deneyimi Araştırması, Türkiye'deki uzaktan/hibrit çalışma pratiklerinin COVID-19 nedeniyle %2'den %62'ye çıktığını gösterdi. Salgın nedeniyle birçok kurum ve marka çalışma alanlarını evlere taşıdı. Büyük şehirlerde yaşayan çalışanların zaman ve efor kaybı azaldı. Katı iş kuralları, yerini esnek çalışma şartlarına bıraktı ve böylelikle daha az kaynak tüketildi.

Ancak bu düzenlemenin olumsuz yanları da yok değil. İş ortamının evlere taşınması herkesi çok da mutlu etmedi. Evde uygun şartlara sahip olmayan ya da bu şartları sağlayamayan birçok kişi sosyal mecralardan şikâyetlerini dile getirdiler. Sonuç olarak, koşulları uygun olan/doğru koşulları sağlayabilen çalışanların iş yerine gelmeden de iş verimliliklerini arttırabildikleri görüldü.

SANAL DÜNYADA YENİ OFİSLER

Metaverse ile birlikte fiziksel ve dijital dünya arasındaki çizginin bulanıklaştığını görüyoruz. Büyük şirketler, artık çalışma ortamlarının sanal mecalara taşındığının farkında. Metaverse dünyasının tasarım standartlarını belirlemek için oluşturulan Metaverse Standards Forum; Meta, Microsoft, Huawei, NVIDIA, Qualcomm, Sony Interactive Entertainment, Epic Games, Unity, Adobe ve The Khronos Group gibi farklı teknoloji markalarıyla beraber bu şirketlerin sanal ofislerini oluşturmak için çalışıyor.

Bu iş birliğine imza atan Meta şirketi, son derece yüksek çözünürlüklü ortamlar, fotogerçekçi avatarlar

ve daha fazlasını içerecek bir VR ortamı geliştirmek için çalışıyor. Kısaca şu anki dünyanın "dijital ikizi" inşa ediliyor. Bir iş yerinin görsel anlamda ihtiyacı olan tüm araçlar bu dünyaya entegre ediliyor ve çalışanların her şeyi daha rahat kavrayıp ele alabildikleri ortamlar oluşturuluyor. SoWork, Decentraland, Sandbox ve Somnium Space halihazırda tasarlanmış metaverse iş ortamlarından birkaçı.

MEKÂNIN DİJİTAL İKİZİ

İş yerlerinde herhangi bir fiziksel engelle karşılaşmadan beyin fırtınaları yapabildiğiniz, grafiklerinizi ve modellerinizi sunabildiğiniz, veri depolarınıza birkaç tuş ile ulaşabildiğiniz bir ortam kuşkusuz çalışma verimini arttırır. Mark Zuckerberg ve ekibi de bu konu üzerine yoğunlaşıyor.

Meta teknolojisi; mimarların, inşaat firmalarının ve diğer tasarım profesyonellerinin sanal modeller üzerinde çalışmasına, ortaklarının/müşterilerinin tasarım sürecine dahil olmasına ve bu süreci yönetmesine olanak sağlıyor. Artırılmış gerçeklik AR ve VR uygulamalarıyla gerçek hayatta deneyimlemenizin zor olduğu alanları birkaç dakikada önünüze seriyor. Şu an bile dünyada birçok üniversitede ders altyapıları bu uygulamalarla güçlendirilmekte veya projeler bu yöntemlerle teslim edilmekte.

Microsoft'un HoloLens gözlükleri bir süredir mimari alanda kullanılmakta. Bu teknoloji, mimarların binaları görselleştirmelerine, tasarımı değiştirmelerine ve hologramlar aracılığıyla binaların yapısı hakkında yorum yapabilmelerine olanak sağlamakta.

PEKİ BU ORTAMIN İÇ MEKÂN TASARIM BOYUTU NASIL ELE ALINACAK?

Öncelikle tasarım yapılan mekânın içeride olup, olmayacağından bile emin değiliz ancak mekân algısının hayatımızı ne kadar etkilediğinin farkındayız. Gerçek dünyada tasarım alanındaki birçok problemin nedeni fiziksel etkenler olduğu için çözümler de buna uygun olarak bulunmuştu. Şimdi ise çevresel etkenler ve fizik kurallarından kaynaklanan problemlerden ziyade, "Verilerin algılanmasında, işlenmesinde ve sunulmasında nasıl kolaylık sağlanır?" sorusu gündemde. Sanal dünyanın ofislerinin, gerçek hayattaki ihtiyaçlara ne kadar karşılık vereceğini ise, gerçekleştirilecek denemelerle yakın zamanda öğreneceğiz.

SoWork,
Decentraland,
Sandbox ve
Somnium Space
halihazırda
tasarlanmış
metaverse iş
ortamlarından
birkaçı.

YOUR OFFICE IS UPDATING, PLEASE WAIT...

Willis Towers Watson's 2021 Employee Experience Survey showed that remote/hybrid working practices in Türkiye increased from 2% to 62% due to COVID-19. As the pandemic commenced, many institutions and brands moved their workspaces into homes. Employees in big cities experienced less loss of time and productivity. Strict business rules have given way to flexible working conditions, which consume fewer resources. However, this arrangement does have drawbacks. The transition of the business environment into the home was not met with universal acclaim, for various reasons; individuals who lack suitable conditions at home, or who are unable to meet these conditions, have expressed their dissatisfaction via social media. However, employees who had or could access the right conditions were able to raise their work efficiency without coming to the workplace.

NEW OFFICES IN THE VIRTUAL WORLD

With the metaverse, we see the line between the physical and digital world blurring. Large companies are now aware that their work environments are moving to virtual environments. The Metaverse Standards Forum, created to set the design standards of the Metaverse world, is working with different technology brands such as Meta, Microsoft, Huawei, NVIDIA, Qualcomm, Sony Interactive Entertainment, Epic Games, Unity, Adobe and The Khronos Group to create virtual offices for these companies.

Meta, which has signed on to this collaboration, is working to develop a VR environment that will include extremely high-resolution environments, photorealistic avatars and more. In short, the "digital twin" of the current world is being built. All the tools required by a workplace in a visual sense are integrated into this world, and environments are created where employees can grasp and handle everything more easily. SoWork, Decentraland, Sandbox, and Somnium Space are just a few of the metaverse work environments that have already been designed.

THE DIGITAL TWIN OF THE PLACE

An environment where you can brainstorm without encountering any physical obstacles in the workplace, present graphics and models, and access data storage with a few buttons undoubtedly raises work efficiency. Mark Zuckerberg and his team are also focusing on this issue.

Meta technology allows architects, construction firms and other design professionals to work on virtual models, allowing their partners/clients to be involved in and manage the design process. Augmented reality AR and VR applications can reveal in just a few minutes the areas that are difficult to experience in real life. Even now, in many universities in the world, course infrastructure is strengthened with these applications, or projects are delivered by these methods.

Microsoft's HoloLens glasses have been used in the architectural field for some time. This technology allows architects to visualize buildings, change the design, and comment on the structure of buildings through holograms.

SO HOW WILL THE INTERIOR DESIGN DIMENSION OF THIS ENVIRONMENT BE HANDLED?

First, we are not even sure where the designed space will be inside or not, but we are aware of how significantly the perception of space affects our lives. Since many of the issues around utilizing design in the real world are caused by physical factors, solutions were found accordingly. Now, rather than problems arising from environmental factors and the laws of physics, the question of "how to facilitate the perception, processing and presentation of data" is on the agenda. We will soon learn how the offices of the virtual world will respond to real-life needs through the trials to be carried out.



ABBVIE OFİS PROJESİ

ŞEFFAFLIKLA YENİLİĞİ BİR ARAYA GETİREN OFİS
JEYAN ÜLKÜ MİMARLIK

Biyoteknoloji alanında yaptığı çalışmalarla fark yaratan AbbVie'nin İstanbul Şubesi, Ataşehir Nidakule'de yer alıyor. Jeyan Ülkü Mimarlık tarafından tasarlanan ofis, uluslararası şirketin kurumsal kimliğini ve teknolojiye açık yönünü ifade ediyor. İlaç teknolojileri alanında öncü firmanın şeffaf ve yenilikçi tarzı, çalışma alanlarında da kendini gösteriyor. 3800 m² kapalı alan üzerinde kurgulanan Türkiye ofisi, çalışan dostu kimliğiyle öne çıkıyor ve ziyaretçilerin refahını sağlamayı hedefliyor.

Kurumun marka rengi lacivert, lobi kısmında AbbVie logosunda temsil ediliyor. Ofisin toplantı alanları, dinlenme bölümlerinde yine lacivert kullanılıyor. Yeşil ve kiremit tonları da AbbVie'de öne çıkan diğer renkler. Ferahlık veren sade ve geniş bekleme alanı, siyah

beyaz yer karolarıyla tamamlanarak, oturma grubunun yerini belirliyor. Açık ofis ortamı, canlı çiçek kullanımıyla desteklenmiş.

ASPEN'in pek çok önemli projede kullanılan ve akustik olarak daha verimli iç koşullar sağlamasının yanı sıra, tasarım farkı da yaratan INTEGRA Metal Asma Tavan Sistemleri, AbbVie ofisini farklı kılan detaylardan biri olmuş. İç mekânın daha ferah algılanmasını sağlayan INTEGRA Metal Asma Tavan Sistemleri sayesinde, tavanlar alçak ve monoton görünümünden uzaklaştırılıyor.

Estetik kaygı ile oluşturulmuş, özel çözümler ürünü INTEGRA ile AbbVie'nin İstanbul ofisinde tasarım ile bütünleşen güzel bir ambiyans oluşturulmuş. Enerji tasarrufu da sağlayan INTEGRA Metal

Asma Tavan Sistemleri ile akustik konfor ve ses yalıtımı da dengelendiğinde iç mekânda ses karmaşasının önüne geçilmiş olunuyor.

Bugünün sağlık sorunlarına çözüm sunmayı amaçlayan ve sağlık sektörünün geleceğine de yatırım yapan AbbVie'nin vizyonu mimari tercihlerde de öne

çıkıyor. Avrupa Migren ve Baş Ağrısı Birliği'nin (EMHA) "migren dostu" çalışma ortamlarını belirlemek amacıyla başlattığı proje kapsamında "Migren Dostu İş Yeri" seçilen AbbVie'nin İstanbul ofisinde dinlenme alanlarıyla çalışanların ve ziyaretçilerin kendini rahat hissetmesi hedefleniyor.

Giriş alanındaki duvar nişleri, şirketin kurumsal tarihini, ödülleri ve önemli anlarını sergilemekte.



ABBVIE OFFICE PROJECT

THE OFFICE
THAT COMBINES
TRANSPARENCY WITH
INNOVATION
JEYAN ÜLKÜ ARCHITECTS

The İstanbul Branch of AbbVie, which makes a difference with its work in the field of biotechnology, is located in Ataşehir Nidakule. Designed by Jeyan Ülkü Architects, the office expresses the international company's corporate identity and its openness to technology. The transparent and innovative style of the leading company in the field of pharmaceutical technologies is also evident in its working areas. Built on a closed area of 3,800 m², the Türkiye office stands out with its employee-friendly identity and aims to ensure the welfare of visitors.

The brand color of the institution is navy blue, represented in the AbbVie logo in the lobby section. Navy blue is again used in the meeting spaces and rest areas of the office. Green and tile tones are also colours that stand out at AbbVie. The spacious and simple waiting area is complemented by black and white floor tiles, which determine the location of the seating group. The open office environment is supported by the use of live flowers.

INTEGRA Metal Suspended Ceiling Systems are among the details that make the AbbVie office distinctive. The INTEGRA Metal Suspended Ceiling Systems are deployed in many of ASPEN's important projects and not only provide more acoustically efficient interior conditions, but also create a design difference. Thanks to the INTEGRA Metal Suspended Ceiling Systems, which provide a more spacious perception of the interior, the ceilings are liberated from a low and monotonous appearance.

With INTEGRA, a special solutions product created with aesthetic oversight, a beautiful ambiance that integrates with design is created in AbbVie's İstanbul office. When acoustic comfort and sound insulation are balanced with INTEGRA Metal Suspended Ceiling Systems, which also provide energy savings, sound chaos is prevented in the interior.

Aiming to provide solutions to today's health problems and investing in the future of the health sector, AbbVie's vision also stands out in architectural choices. AbbVie, which has been selected as a "Migraine-Friendly Workplace" within the scope of the project initiated by the European Migraine and Headache Association (EMHA) to determine "migraine-friendly" working environments, aims to make employees and visitors feel comfortable in the rest areas of its İstanbul office.



Wall niches in the
entrance area spotlight
the company's corporate
history, milestones and
awards.



İÇ MİMARİ VE METAVEVERSE:

DİJİTAL
DÜNYANIN
YENİ İTTİFAKI

Metaverse mimarlık alanında farklı bir pencere açtı. Yapısal düzenlemelerin maketler yerine sanal dünyada gerçekleştirilmesi sürdürülebilirliğe katkı sağlıyor, işlerin hızlı ilerlemesini kolaylaştırıyor. İç mimarlık tasarımlarının sanal dünyada yapılması, fiziksel kısıtlamaları ortadan kaldırırken, tasarımcıyla kullanıcı arasındaki etkileşimi kuvvetlendiriyor. Metaverse evreni; zaman ve mekân fark etmeksizin tasarımcının modellerini kullanıcıya ulaştırıyor, tasarlanan üç boyutlu projelerin içinde gezme ve hayal etme deneyimi sağlıyor.

Mimaride metaverse'ün etkilerinden söz etmek kaçınılmaz. Şu ana kadar bilinen ve öğretilen her şeyin yeniden, başka bir gözle yaratıldığı bu yeni evren iç mimari alanında da etkisini gösteriyor.

Ürün tasarımları, sanal müzeler, mağaza açılışları ya da kataloglar... Sanal dünyanın imkânlarıyla farklı noktadaki tasarımcılar buluşuyor; değişiklikler ve düzenlemeler zahmetsizce gerçekleştiriliyor ve fiziksel hayatın sınırları parçalanıyor. Kullanıcılar, eserlere kolaylıkla ulaşıyor, sanal gerçeklik deneyimi sayesinde tasarımcının hayalini paylaşıyor ve beklentilerini ifade edebiliyor. Zaha Hadid Architects (ZHA), metaverse dünyasına mikro ulus Liberland için inşa edeceği ülke projesiyle bu alanın öncülerinden biri.

İÇ MİMARLAR İÇİN YENİ BİR DÜNYANIN KAPISI AÇILDI BİLE!

Yenilik ve yaratıcılığa sınır çizilmeyen bu dijital evrenin sunduğu faydalar, pratik uygulamalarda öne çıkıyor. Yeni bir mekân tasarlanırken, çalışma ortaklarının istekleri doğrultusunda değiştirilen projelerin sanal dünyada hayata geçirilmesi, fiziksel sorunların önceden görülebilmesini sağlıyor. Bu da hem sürecin hızlanmasını, hem de maliyetlerin düşürülmesini olumlu şekilde etkiliyor.

Her geçen gün daha çok güçlenen metaverse, tasarım endüstrisinde çalışanlara yeni fırsatlar sunuyor. Örneğin; NFT, sanatı dijitalle buluştururken aynı zamanda tasarımcıların, dünyaca ünlü sanatçıların ve farklı meslek gruplarından insanların kendi eserlerini üretmesine olanak sağlıyor ve koleksiyonerliği dijital hâle getiriyor.

Sanal evrenin iç mimariye etkisini arsa alım satımlarının yapılması, müzelerin ve sergilerin açılması gibi yenilikler üzerinden takip edebiliyoruz. Microsoft'un Xbox oyun konsolunun 20. yılına özel sergisini metaverse ortamında düzenlemesi, iç mimarinin metaverse üzerinde yaratıcı bir üretim şekli olarak benimsendiğini ortaya koyuyor.

SANAL DÜNYADA GERÇEKLİĞİN İZLERİ

İç mimarlığı genel hatları ile tanımlarsak, "Bir mekânın, işlevselliğini kaybetmeden estetik değerler çerçevesinde yeniden tasarlanmasıdır" diyebiliriz. Mekânların tasarımına metaverse üzerinde de ihtiyaç duyulacağı ortada. Diyelim bu çoklu evrende bir mağaza açmak istiyorsunuz ve rakiplerinizden bir adım öne geçmenizi sağlayacak bir görünüm ve işleyişe ihtiyacınız var. Çözümü iç mimari ve metaverse birlikte sağlıyor. Tıpkı Microsoft örneğinde olduğu gibi. O hâlde iç mimari dinamiklerinin metaverse ile değişmeye başladığı söylenebilir mi?

Metaverse, gerçek dünyaya ait şeyleri kendi çoklu evrenine uygun bir şekilde dönüştürmekte. Borsayı kripto para birimlerine, koleksiyonculuğu NFT'lere, kimlik kartlarını dijital kimliklere dönüştürdüğü gibi. Şirketleri ön plana çıkaran tasarım dokunuşlarını yapacak olan iç mimarlar ve diğer dijital iş ortakları, projeleri gerçek zamanlı olarak tasarlamak için metaverse üzerinde birlikte hareket edebiliyor.

Bu ortaklık ile iç mimarlar ve diğer profesyoneller mekânları görselleştirmek ve daha iyi bir deneyim sunmak için artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) çözümlerinden yararlanarak hareket alanlarını genişletiyor. Müzayede evi Sotheby's, sanal bir sanat galerisi olarak işlev gören Decentraland'daki Londra merkezinin dijital bir kopyasını yarattı. Mimarlar da bu yeni sergileme sanatı biçimine bağlı kaldılar. Art Basel Miami için Zaha Hadid Architects, metaverse'te mimari ve sosyal etkileşimi keşfederek NFTism adlı sanal bir sanat galerisi yarattı. MMO (devasa çok oyunculu çevrimiçi oyun) teknolojilerine dayanan sanal galeri, ZHA tarafından oluşturulan ve kullanıcı deneyimine odaklanan tasarımlar içeriyor.

Bir proje ya da ürünü tüm ayrıntılarıyla ortaya koymak için gereken modelleme gibi zahmetli süreçler böylece devreden çıkıyor. Metaverse her şeyi dijital ekranda üç boyutlu göstererek, potansiyel müşterilerin fikir sunmalarını, anlık geri bildirimlerin alınmasını kolaylaştırıyor. Küresel iç mimari devlerinden biri olan Gensler gerçek yaşam alanlarını dijital ikizlere (gerçekte var olan mekânların dijital ortama birebir aktarılması) dönüştürüyor. Matterport'tan ilham alınarak yapılan Chicago Öğrenci Merkezi bunlardan biri.

Metaverse'ün iç mimari alanında dönüştürdüğü ve yenilik kattığı bir başka alan ise; malzemelere olan fiziksel ihtiyacı ortadan kaldırması. Numuneler metaverse evreninde görülüp değerlendirilebildiği için değişimler de bu evrende gerçekleştiriyor, fiziksel hayata bu modellemeler üzerinden uygulanıyor. Böylece üretim maliyetleri düşüyor, hız kazanılarak uzun teslim süreleri kısaltılıyor. Bu durum, tasarlanan alanlarda ve/veya ürünlerde istenen değişikliklerin ve kişiselleştirmelerin de ek süre ve maliyet olmadan uygulanmasını sağlıyor. Renk, malzeme gibi değişiklikler dijital ortamda hızlıca gerçekleştiriliyor.

Tasarım algısı, zaman ve mekân kullanımı metaverse'ün değiştirdikleri arasında. İç mimaride umut veren, heyecan yaratan birçok yenilik de bu değişimden payını alacak gibi görünüyor.

Metaverse her şeyi dijital ekranda üç boyutlu göstererek, potansiyel müşterilerin fikir sunmalarını, anlık geri bildirimlerin alınmasını kolaylaştırıyor.



INTERIOR DESIGN AND THE METAVERSE: THE NEW ALLIANCE OF THE DIGITAL WORLD

The Metaverse opened a different window in the field of architecture. The realization of structural arrangements in a virtual world rather than physical models contributes to sustainability and facilitates the rapid progress of work. Creating interior architecture designs in the virtual world, by eliminating physical restrictions, strengthens the interaction between the designer and the user. The metaverse universe delivers the designer's models to the user, regardless of time and place, and provides the experience of traveling and imagining in the designed three-dimensional projects.

A discussion on the effects of the metaverse in architecture is inevitable. This new universe, in which everything known and taught to date has been recreated from a different perspective, has had an impact in the field of interior architecture.

Product designs, virtual museums, store openings or catalogues... The possibilities of the virtual world meet designers at different points; changes and arrangements are carried out effortlessly; and the boundaries of physical life are shattered. Users can easily access the works, share the designer's dreams and express their expectations thanks to the virtual reality experience. Zaha Hadid Architects (ZHA) is a pioneer in this field, with the firm's country project that it will build for the micro-nation Liberland in the metaverse world.

A NEW WORLD IS OPENED FOR INTERIOR DESIGNERS!

The benefits offered by this digital universe, which does not limit innovation and creativity, stand out in practical applications.

While designing a new space, the realization of a project changed in line with the feedback of the working partners in the virtual world ensures that physical problems can be foreseen. This offers a positive impact on both the speed of the process and the reduction of costs.

The metaverse, which is strengthening every day, offers new opportunities to those who work in the design industry. For example, NFTs combine art with the digital medium, while at the same time allowing designers, world-famous artists, and people from different professional groups to produce their own works and digitize collecting.

We can follow the impact of the virtual universe on interior architecture through innovations such as land purchases and sales, museum openings and exhibitions. The fact that Microsoft organized the twentieth anniversary of the Xbox game console in the metaverse environment reveals that interior architecture has been adopted as a creative production method in the metaverse.

TRACES OF REALITY IN THE VIRTUAL WORLD

If we define interior architecture in general terms, we can say that "It is the redesign of a space within the framework of aesthetic values and without a loss of its functionality". It is obvious that the design of spaces will also be necessary in the metaverse. For instance, if you wish to open a store in this multiverse, you will need a look and feel that enables you to get ahead of your competitors. The design provides the solution together with interior architecture and metaverse, similar to the

Microsoft example. If this is the case, can it be said that the dynamics of interior architecture have begun to change with the metaverse?

The metaverse transforms real-world objects and processes in a manner suited to its own multiverse, as exchanges have branched into cryptocurrencies, collections into NFTs, and identity cards into digital identities. Interior architects and other digital partners, who will provide the design touches that bring companies to the fore, can act together in the metaverse to design projects in real time.

With this partnership, interior designers and other professionals expand their range of action by leveraging augmented reality (AR) and virtual reality (VR) solutions to visualize spaces and provide a better experience. Auction house Sotheby's has created a digital replica of its London headquarters in Decentraland that functions as a virtual art gallery. Architects, too, adhere to this new form of exhibition art. For Art Basel Miami, Zaha Hadid Architects explored architecture and social interaction in the metaverse, creating a virtual art gallery called NFTism. Based on MMO (massive multiplayer online) game technologies, the virtual gallery features designs created by ZHA that focus on user experience.

Laborious processes such as modelling, which is required to reveal the full details of a project or product, are thus put aside. The Metaverse shows everything in three dimensions on a digital screen, making it easier for potential customers to present ideas and receive instant feedback. Gensler, a global interior architecture giant, transforms real-life spaces into digital twins (the exact transfer of existing spaces to digital media). The Chicago Student Centre, inspired by Matterport, is among them.

Another area where the metaverse has transformed and innovated in the field of interior architecture is the elimination of the need for physical materials. Since the samples can be seen and evaluated in the metaverse universe, changes are also performed in this universe and applied to physical life through these models. Thus, production costs are reduced, and long delivery times are shortened due to faster modifications. This ensures that the desired changes and customizations in the designed areas and/or products can be implemented without additional time and cost. Changes in elements such as colours and materials are carried out quickly in the digital environment.

The perception of design and the use of time and space are among the changes offered in the metaverse. Many promising and exciting innovations that give hope in interior architecture are emerging from this change.

The avatars with which people communicate with each other can also affect the concepts of body, self and humanity.



SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK İÇİN BİR ADIM:

METAVERSE

Metaverse, yalnızca gerçek dünyanın bir benzerini inşa etmekle kalmıyor, gerçek hayatta karşılığı olmayan ya da üretilmeyen bazı ürünleri/ kavramları dolaşıma sokuyor. Tasarlanan kıyafetlerden, yaşam alanlarına; farklı bir gerçekliğin kapısını aralayan bu evrenle mimaride ve tasarımda kaynakların doğru kullanılması sağlanabilir mi?

Metaverse evrenine giriş, birbirinden bağımsız görünen pek çok sektörü etkiledi. İletişim biçimlerini, çalışma şekillerini yeniden tanımladı. Dünyanın kaynakları giderek azalırken, sürdürülebilir çözümler önem kazanmaya başladı.

Pandemiyle beraber dijital dünyanın etkisi artarken, metaverse sayesinde sunulan üç boyutlu deneyim potansiyeline artık kullanıcılar da mesafeli durmuyor. Sergiler meta evreninde açılıyor, toplantılar online platformlarda gerçekleştiriliyor, okulların bir kısmı eğitim programlarını buradan sürdürüyor. Ünlü moda markası Balenciaga koleksiyonunu bir video oyunuyla sergilemeyi tercih etti. Seul yerel yönetimi 2022'nin sonunda metaverse platformunda kent turları düzenlenmeye başlayacağını duyurdu. Diğer avantajlarının yanında yalnızca fosil yakıt tüketimini azaltması bile bu girişimlerin çevreye olan etkileri açısından gözle görünür bir fayda sağlıyor.

DEĞİŞEBİLİR TASARIMLAR

Kâğıtlara çizilen projelerden iki boyutlu tasarımlara geçmek mimari açısından büyük bir ilerlemeydi. Üç boyutlu projeler ise dijital dünyanın gerçek dünya karşısında kazandığı bir zafer gibi görünüyor. Mimarlık ofisleri bu değişime kayıtsız kalmadı ve metaverse evreninde deneyimlenen çalışmalar için imza atmaya başladı. NVIDIA CEO'su Jensen HUANG bir röportajında Omniverse'te fiziksel binaların dijital ikizlerini inşa ettiklerini açıkladı. Projelerin değiştirilebilir olması ve değişim sırasında kaynak israfının önlenmesi, özellikle sürdürülebilirliğin önem kazandığı bu süreçte önemli bir hamle.

Sanal ortamda tasarlanan dijital modellerle yürütülen çalışmalar; tasarımların kullanıcıyla paylaşılmasını ve onun beklentileri doğrultusunda düzenlenmesini de sağlıyor. Özellikle; çevre koşullarını gerçeğin kopyası olarak simüle eden meta evreni, kaynak israfının önlenmesi adına büyük katkı sunuyor.



A STEP TO SUSTAINABILITY: METAVERSE

The metaverse not only builds a real-world analogy, but it also circulates certain products/ concepts without real-life counterparts, or which cannot be produced in real life. From designed clothes to living spaces, in this universe that opens the door to a different reality, can the correct use of resources in architecture and design be ensured?

The introduction to the metaverse universe has affected many sectors that are seemingly independent of each other. As the world's resources become increasingly scarce, sustainable solutions are gaining importance.

The impact of the digital world amplified during the pandemic and users are no longer distant from the three-dimensional experience potential offered by the metaverse. Exhibitions are opened in the meta universe, meetings are held on online platforms, and some schools continue their educational programs in the digital space. Renowned fashion brand Balenciaga chose to showcase its collection with a video game. The local government in Seoul, Korea, announced that, at the end of 2022, city tours will begin to be organized on the metaverse platform. Among other advantages, the mere reduction of fossil fuel consumption provides a visible benefit in terms of the environmental impact of these initiatives.

CHANGEABLE DESIGNS

Moving from projects drawn on paper to two-dimensional designs was a significant advance in terms of architecture. Three-dimensional

projects appear to be a victory of the digital world over the real world. Architecture firms were not indifferent to this change and began to sign the works experienced in the metaverse universe. NVIDIA CEO Jensen HUANG revealed in an interview that the company is building digital twins of physical buildings in the Omniverse. Projects are changeable, and preventing resource waste during these changes is an important move, especially in a world where sustainability is gaining importance.

Studies carried out with digital models designed in the virtual environment also ensure that designs are shared with the user and arranged in line with their expectations. In particular, the commodity universe, which simulates environmental conditions as a copy of reality, offers a substantial contribution to the prevention of waste of resources.

A MEANINGFUL CONTRIBUTION TO SUSTAINABILITY

Architects who benefit from the opportunities offered by the virtual world can save resources by carrying their activities to the virtual universe. Since changes in the materials used, the orientation of heating technologies, and the construction of roof forms take place in the metaverse universe, it becomes easier to view different alternatives and it is possible to revise projects without spending resources. Whether a structure is suitable for the geography, climate and environmental conditions can be tested by three-dimensional projects. Zaha Hadid Architects has already moved the firm's projects into the metaverse universe and started sharing the first examples with users.

This alternative not only accelerates the work, it also offers an economical solution, and helps to reduce the carbon footprint, thus preventing resources from being wasted. This in turn contributes to the world's achievement of its sustainability goals.

AKM KÜTÜPHANE:

BİYOFİLİK BİR ORTAMDA OKUMAK

İstanbul'un kültür hayatının simgelerinden biri olan Atatürk Kültür Merkezi, 29 Ekim 2021'de tekrar ziyaretçileriyle buluştu. İstanbul'un en önemli sanat merkezlerinden biri olan AKM'nin, kütüphanesi de ayrıca dikkat çekiyor. Toplam 1074 m/tul kitap sergileme alanına sahip merkez; iki ara kat ve bir çalışma katından oluşuyor. AKM Kütüphane; mimarlık, tasarım, sanat ve müzik gibi tasarım odaklı eserlerin yer aldığı bir seçkiye sahip.

AKM Kütüphane tasarımında projeden uzaklaşmadan, tarihi kütüphanelerin simgesi olan ahşap kullanımına özen gösterildi. Akustik konfor ve kitap sergilemelerindeki aydınlatma ölçütleri üzerinde de durularak, modern ve sıcak bir kütüphane ortamı oluşturuldu.

Önemli bir araştırma merkezi olarak düşünülen proje, Tabanlıoğlu Mimarlık tarafından tasarlanmış ve çağdaş mimarinin yenilikçi öğeleri kullanılarak şekillendirilmiş. Giriş katı ve asma katında kitaplar için geniş raflar yer alırken, alt kattaki okuma salonunda çalışma masaları bulunuyor. AKM'nin mimarisiyle uyumlu olarak projelendirilen kütüphanede, dekoratif öğelerin

yanı sıra, doğru ışıklandırma, akustik, ergonomik mobilyalarda kullanıcı dostu seçimler öne çıkıyor. Bu projede, 2004 yılında kurulan ve modern mimarinin ihtiyaçlarına karşılık veren ürün ve uygulamalara sahip lamine parke üreticisi DENDRO imzası var. Dünya kültür mirasının en önemli eserlerinden Galata Kulesi başta olmak üzere, Türkiye'de ve dünyada pek çok önemli çalışmaya imza atan DENDRO'nun modern binalara kattığı yenilikçi tarzı, AKM Kütüphane'de de

dikkat çekiyor. Tarihi kütüphaneleri hatırlatan ve sıcak bir dokunuş katan ahşap uygulamaları, DENDRO'nun Patara ve Olympos ürünleriyle sağlanmış. Bina içinde iki ayrı kütüphane faaliyet gösteriyor; alt katta yer alan Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı İstanbul Atatürk Kültür Merkezi Sanat Kütüphanesi ile giriş ve balkon katlarındaki Vitali Hakko Kreatif Endüstriler Kütüphanesi. 16 yaş üzeri kullanıcılara açık olan mekân, pazartesi günleri kapalı.

Dünya kültür mirasının en önemli eserlerinden Galata Kulesi başta olmak üzere, Türkiye'de ve dünyada pek çok önemli çalışmaya imza atan DENDRO'nun modern binalara kattığı yenilikçi tarzı, AKM Kütüphane'de de dikkat çekiyor.





AKM LIBRARY:

READING IN A BIOPHILIC ENVIRONMENT

Atatürk Cultural Centre, a symbol of İstanbul's cultural life, welcomed visitors again on October 29, 2021. The library of AKM, one of the most important art centres in İstanbul, also attracts attention. The Centre, which has a total book display area of 1,074 m², consists of two mezzanine floors and a study floor. The AKM Library has a selection of design-oriented works such as architecture, design, art and music.

In the design of the AKM Library, attention was paid to the use of wood, which is a motif in historical libraries, without deviating from the project. A modern and warm library environment was created by emphasizing acoustic comfort and lighting criteria in book exhibitions.

Considered as an important research centre, the project was designed by Tabanlıoğlu Architecture and shaped by using innovative elements of contemporary architecture. The ground and mezzanine floors feature capacious shelves for books, while study desks are placed in the downstairs reading room. In the Library, designed in harmony with the architecture of AKM, user-friendly choices stand out in correct lighting, acoustics and ergonomic furnishings, as well as decorative items. This project has the signature of DENDRO, founded in 2004 and a manufacturer of laminated flooring that offers products and applications that respond to the needs of modern architecture. DENDRO has carried out many important works in Türkiye and in the world, in particular the Galata Tower, among the world's most

A modern and warm library environment was created by emphasizing acoustic comfort and lighting criteria in book exhibitions.

important cultural heritage works. The firm's innovative style also draws attention in the AKM Library; wood applications that reference historical libraries and add a warm touch are provided by DENDRO's Patara and Olympos products.

Two separate libraries operate within the building. The İstanbul Atatürk Cultural Centre Art Library, affiliated to the Ministry of Culture and Tourism, is located on the lower floor, while the Vitali Hakko Creative Industries Library is on the ground and balcony floors. The venue, which is open to users over the age of 16, is closed on Mondays.

TASARIMIN
SANATLA
BULUŞTUĞU
YER:

VALENSİYA



İSPANYA'NIN TASARIM BAŞKENTİ: VALENSİYA

İspanya denilince akla önce Madrid ve Barcelona gelse de tarihi ve mimari açıdan öne çıkan bir şehir daha var: Valensiya. 2022 Tasarım Başkenti seçilen şehir, Katalan halkı ve limanları ile öne çıkıyor. Tatil ritmindeki hayatı, harika iklimi, eşsiz festivalleri, tarihi ve kültürüyle Valensiya hem gezilecek hem de yaşanılacak bir yer.

Valensiya milattan önceye uzanan geçmişi ve ticaret potansiyeliyle ünlü bir İspanyol şehri. 2022'de ismini sıkça duymamızın nedeni ise; şehrin Dünya Tasarım Başkenti olarak seçilmesi, İspanya'nın bu unvana layık görülen ilk şehri olması.

Akdeniz'in en büyük limanına sahip Valensiya, ismini Romalılardan alıyor. Turia nehrinin denize açıldığı verimli topraklar üzerinde MÖ 138'de bir Roma kolonisi olarak kurulmuş. O zamanki adı Valentia. Latince güç ve cesaret anlamındaki kelime, bölgedeki başkaldırıyı bastıran askerlere atfen verilmiş. MS 8. yüzyılda İspanya İslam Krallığı yönetiminde yeni sulama kanalları ve yeni tarımsal ürünlerle tanışmış. 1238 yılı civarında Aragonlu Hristiyanlar'ın eline geçmiş ve Valensiya Krallığı'nın başkenti olmuş.

Valensiya kendine yeterli toprakları ve limanı ile tarih boyunca büyümeye devam eden bir şehir. Altın çağı olarak anılan 15. yüzyıla ait anıtsal binalar bugün de ayakta. Serrano Kuleleri ve İpek Borsası (La Lonja) bu yapıların en ünlüleri. Şehrin zenginliğinde köle ticaretinin de payı var.

SANAT VE TİCARETLE TANINAN ŞEHİR

Atlantik bölgesinin ticarete öne çıkması, veba salgınları ve siyasi çalkantılar gibi sebeplerle şehrin dinamikleri zaman zaman değişmiştir. Şehir, 17. yüzyıldaki Kraliyet Savaşları'nda bir süre İngilizlerin eline geçmiş ve 18. yüzyılda Aragon Krallığı egemenliğinde ticaret yeniden hareketlenmiş. Valensiya "Dut Ağacı" ve "İpek Böceği" yetiştiriciliği ile öne çıkan bir şehir olmuş. 19. yüzyılın başında Napolyon tarafından işgal edilen şehirde, işgalin ardından Valensiya portakalının üretimine başlanmış, üzüm bağları genişletilmiş.

Yaşadığı siyasi çalkantılar, Valensiya'nın ticarete ve sanatta ilerlemesini sağlamış. Bu, aynı zamanda şehre mimari ve sanat alanında farklı kültürlerle ev sahipliği yapma olanağı da tanımış.

20. yüzyılda şehrin endüstrileşmesi ile birlikte bölgesel fuarların düzenlendiği Art Nouveau stilde binalar yapılmış. Bugün de çok ziyaret edilen Estació del Nord (Kuzey İstasyonu), Mercat de Colom (Columbus Pazarı), Mercado Central (Merkez Pazar) gibi binalar bu döneme ait.

İpek ticaretinin izlerini La Lonja de la Seda'da sürmek mümkün. Mimar Pere Compte tarafından 1482-1533 yılları arasında inşa edilen yapı ipek ticaretinin esaslarının belirlendiği, ticari anlaşmaların yapıldığı bir yer olarak biliniyor.

Valensiya'yı farklı kılan, sanat ve tasarımla özdeşleştiren bu tarihi yapıları. Orta çağ ile 21. yüzyıl arasında bir



Tatil ritmindeki hayatı, harika iklimi, eşsiz festivalleri, tarihi ve kültürüyle Valensiya hem gezilecek hem de yaşanılacak bir yer.

köprü gibi duran yapılara, Plaza de la Reina'daki (Kraliçe Meydanı) Valensiya Katedrali'ni de eklemek gerekiyor. Hz. İsa'nın çarmıha gerilmeden önceki akşam yemeğinde kullanıldığı düşünülen kutsal kâsenin bu katedralde korunduğu fikri, burayı dünyaca ünlü bir mekân hâline getirmiş. Şehrin panoramik manzarasını izleyebileceğiniz kilise 1262-1462 yılları arasında, yani tam iki yüzyılda tamamlandığı için mimari açıdan birçok farklı özellikle donatılmış. Burada ayrıca 51 metre yüksekliğinde ve gotik tarzda inşa edilmiş çan kulesi El Miguelete ve iki Goya tablosu da bulunuyor.

ŞEHİRİ DEĞİŞTİREN FELAKET

Valensiya, Katalan nüfusa sahip olmasıyla sık sık baskılara maruz kalan, baskıcı uygulamalardan payına düşeni alan bir şehir. Buna karşın doğal güzellikleriyle sıkıntıları aşmakta, konumunu korumakta güçlük çekmiyor. Şehrin kaderini değiştirense, doğal bir afet. 1957'de Turin nehrinin taşmasıyla yaşanan sel felaketinin ardından yeni bir şehir planı uygulanıyor.

Yatağı değiştirilen nehrin eski yatağında dünyanın en başarılı kentsel planlama örneklerinden biri, Jardines del Turia (Turin Bahçeleri) kuruluyor. Burası aynı zamanda Avrupa'nın en büyük şehir parkı.

Yerli halkın alışveriş yaptığı bir yer olmasının yanında turistlerin de ilgisini çeken Mercado Central (Merkez Pazar), 1928'den beri kullanımda. Art Nouveau akımına özgü renkleriyle dikkat çekiyor. Burası meyve, sebze, kahvaltılık, şarküteri, deniz ürünleri gibi pek çok ürünün bulunabilmesiyle biliniyor. 1839'da açılan Museo de Bellas Artes (Valensiya Güzel Sanatlar Müzesi) antik çağ eserlerinin yanı sıra 17. yüzyıldan 20. yüzyıla kadar olan döneme ait resim ve heykel üretimlerinin, çağdaş sanat yapıtlarının bulunduğu bir merkez. Müzede Juan de Juanes, Ribera, Sorolla, Pinazo, Van Dyck, Murillo, Velazquez, El Greco ve Goya gibi uluslararası üne sahip ressamların eserleri var.

Ayrıca Museo Nacional de Ceramica (Valensiya Ulusal Seramik Müzesi) prehistorik dönemden kalma seramiklerin yanında Picasso gibi çağdaş sanatçıların eserlerine de ev sahipliği yapıyor. Şehir, modern mimarinin orijinal örnekleri olan Ciutat de les Arts i les Ciències (Sanat ve Bilim Şehri) gibi binalarla öne çıkıyor. Santiago Calatrava, Félix Candela gibi mimarlar eserleriyle bölgenin uluslararası ününü arttırıyor. UNESCO tarafından İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası listesine dahil edilen yıllık festivali Falles zamanı çok popüler.

Bölge aynı zamanda pirinç yetiştiriciliğinin merkezi olduğu için pirinçle yapılan geleneksel yemekleri meşhur. İspanya'nın ünlü yemeği paella Valensiya'dan çıkmış. Deniz ürünlerinin yoğunlukta olduğu paella'nın en iyi örneklerini burada yiyebilirsiniz. Kaplan fıncığı denilen bir yemiştten yapılan orxata badem sütünü andıran tadıyla şehrin yerel içeceği. Genellikle buzla ve yanında farton adlı pudra şekeri serpilmiş tatlıyla servis ediliyor. Bal kabağının her çeşidi karşınıza çıkabilir. Şarapları, ünlü tapas lokantalarıyla Valensiya, ziyaretçisini yemek konusunda hayal kırıklığına uğratmıyor.

Tarih, kültür, şehir hayatı ya da mimari... İspanya'yı ziyaret etme amacınız ne olursa olsun aradığınızı tasarım şehri Valensiya'da bulabilirsiniz.

Santiago Calatrava, Félix Candela gibi mimarlar eserleriyle bölgenin uluslararası ününü arttırıyor.

WHERE DESIGN MEETS ART: VALENCIA

DESIGN CAPITAL OF SPAIN: VALENCIA

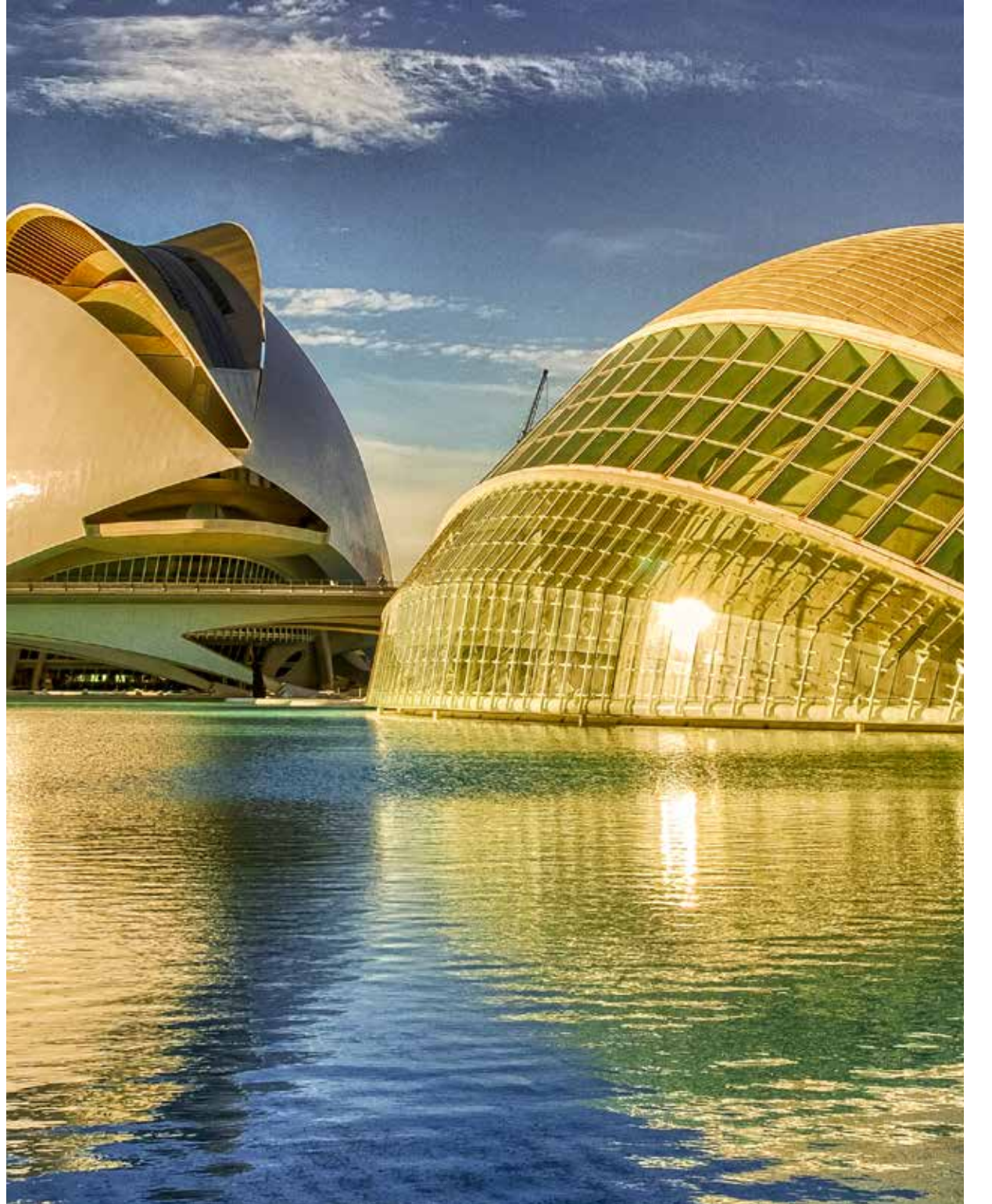
Although Madrid and Barcelona are the cities that first come to mind when Spain is mentioned, there is another Spanish city that stands out in terms of history and architecture – Valencia. Chosen as the Design Capital of 2022, the city is a unique destination, with its port and its Catalan heritage. With its holiday-like life, wonderful climate, and festivals, history and culture, Valencia is both a place to visit and a place to live.

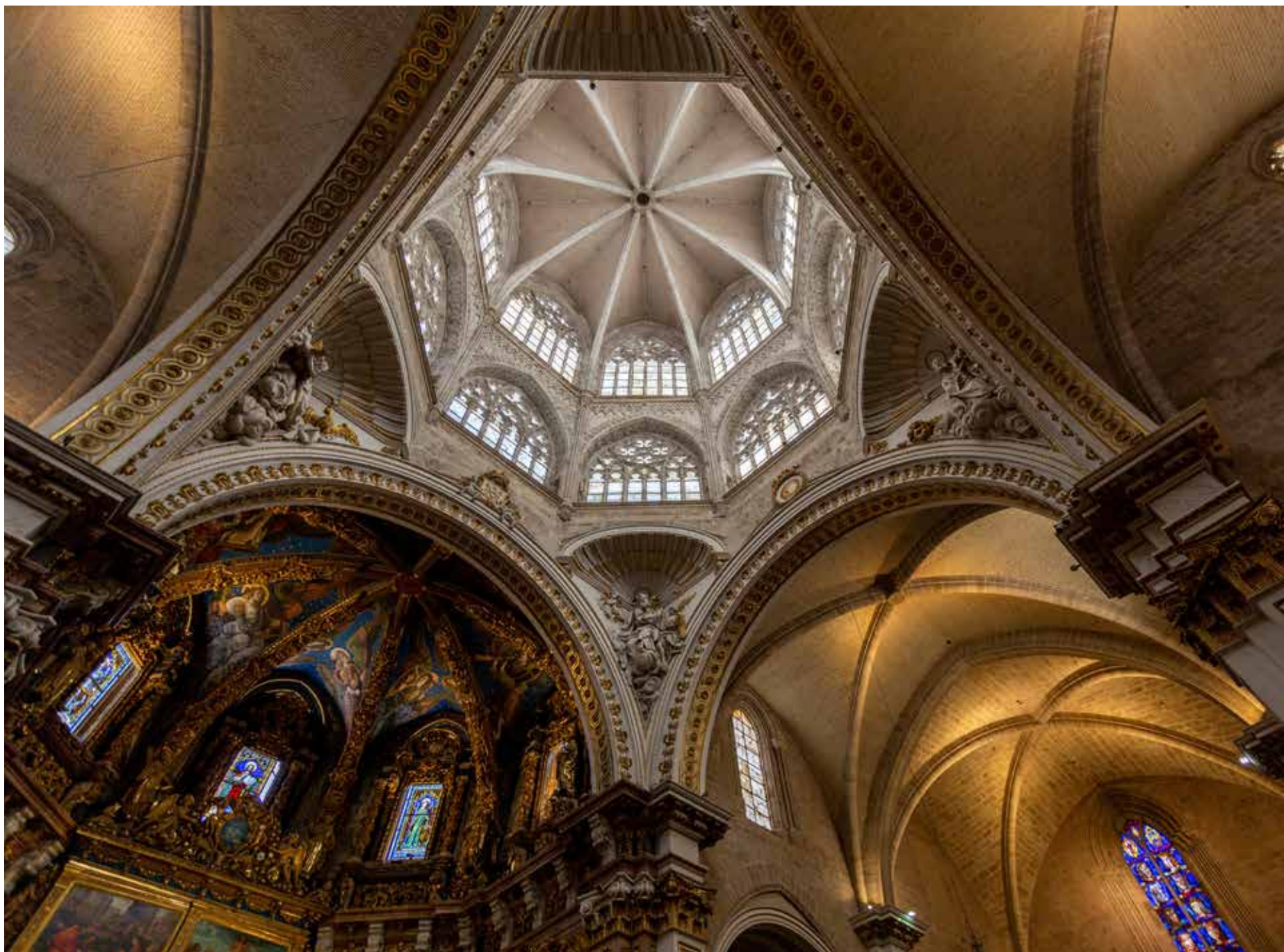
Valencia is a Spanish city famous for its ancient history and commercial potential. The reason we hear its name so frequently in 2022 is that Valencia was selected as the World Design Capital, making it the first city in Spain to be awarded this title.

Valencia, with the largest port in the Mediterranean, takes its

name from the Romans. The settlement was founded as a Roman colony in 138 BC, on the fertile lands where the Turia River opens to the sea. It was named 'Valentia', the Latin word for strength and courage, and given to the soldiers who suppressed the rebellion in the region. In the eighth century AD, under the rule of the Islamic Kingdom of Spain, new irrigation channels and agricultural products were introduced. Around 1238, it passed into the hands of the Aragonese Christians and became the capital of the Kingdom of Valencia.

With fertile lands and a port, Valencia continued to thrive. Monumental structures from the 15th century, considered the city's Golden Age, are still standing today. The Serrano Towers and the Silk Exchange (La Lonja) are the most famous of these structures. The slave trade also played a part in the wealth of the city.





The city is also known for its wines and tapas restaurants – it certainly does not disappoint its visitors in terms of dining.

CITY KNOWN FOR ART AND COMMERCE

The dynamics of the city changed over time in concordance with the rise of Atlantic Ocean trade routes, political turmoil, and plagues and epidemics. Captured by the British during the Royal Wars in the 17th century, trade revived in the 18th century under the rule of the Kingdom of Aragon, and Valencia rose in prominence as a silk manufacturing centre, with its mulberry trees and silkworm cultivation. The city was occupied by Napoleon at the beginning of the 19th century, soon after which the production of Valencia oranges started and the vineyards were expanded.

The political upheavals in Valencia also drove advances in trade, art and architecture, as the city was exposed to a variety of influences.

With the industrialization of Valencia in the 20th century, Art Nouveau style buildings were built to host regional fairs. Structures such as Estació del Nord (North Station), Mercat de Colom (Columbus Market), and Mercado Central (Central Market), which are also visited today, belong to this period.

The traces of the silk trade can be tracked in La Lonja de la Seda. The structure, built by the architect Pere Compte between 1482-1533, was where regulations governing the silk trade were determined, and commercial agreements were made.

Valencia is distinguished by these historical buildings that identify with art and design. The Valencia Cathedral in Plaza de la Reina (Queen's Square) must be included among the structures that stand as a bridge between the Middle Ages and the 21st century. Built between 1262 and 1462 – two centuries – the Cathedral bears architectural elements from various periods. In addition to the 51-meter-high Gothic bell tower, El Miguelete, and two paintings by Francisco Goya, the Holy Chalice is preserved in one of the Cathedral's chapels. The Chalice is believed to be the wine vessel used by Jesus Christ at the Last Supper.

A DISASTER THAT CHANGED THE CITY

Valencia was often subjected to repression due to its Catalan population and has its share of repressive practices. However, the city has prevailed throughout numerous challenges and maintained its natural beauty. It was put to another test in 1957, with the flooding of the Turia River. After the flood, a new city plan was implemented.

One of the world's most successful examples of urban planning, the Jardines del Turia (Gardens of Turin), is being built on the old course of the now-diverted river. The Gardens are also the largest city park in Europe.

The Mercado Central (Central Market) has been in use since 1928; a shopping destination for locals, it also attracts tourists.

Drawing attention with its bright Art Nouveau style tiles and window panels, the Market is home to vendors of fresh produce, breakfast foods, delicatessen items, and seafood. Opened in 1839, the Museo de Bellas Artes (Valencia Fine Arts Museum) is a centre of painting and sculpture productions. In addition to contemporary works of art dating from the 17th to the 20th centuries, the Museum exhibits antique works. The collection includes works by internationally renowned painters such as Juan de Juanes, Ribera, Sorolla, Pinazo, Van Dyck, Murillo, Velazquez, El Greco and Goya.

The Museo Nacional de Ceramica (Valencia National Ceramics Museum) houses works by contemporary artists such as Picasso, as well as prehistoric ceramics. Valencia also stands out with structures such as the Ciutat de les Arts i les Ciències (City of Arts and Sciences), which are original examples of modern architecture. Architects such as Santiago Calatrava and Félix Candela enhanced the international reputation of the region with their works. Valencia is especially popular during its annual festival, Falles, which is on the UNESCO Intangible Cultural Heritage of Humanity list.

As the region is also the centre of rice cultivation, there is a tradition of rice dishes, many of which are renowned worldwide. Spain's famous paella originated in Valencia and the city – with its access to fresh seafood – offers some of the best examples of the speciality. Orxata, made from ground tiger nuts, is the local drink of the city. It tastes somewhat like almond milk and is usually served with ice and a fartón, which is a sweet bun sprinkled with powdered sugar. You can come across all kinds of pumpkins. The city is also known for its wines and tapas restaurants – it certainly does not disappoint its visitors in terms of dining.

History and culture, urban flair and architecture... Whatever your purpose in visiting Spain, you can find what you are looking for in Valencia, the city of design.

**HER
ŞEY
DETAY
LARDA
GİZLİ
DİR...
IT'S
ALL
IN
THE
DETAILS
...**

