

YARATICI EKONOMİ DERGİSİ / CREATIVE ECONOMY JOURNAL

İzmir Ekonomi Üniversitesi süreli yayınıdır.

ISSUE 1 | VOL 3 | 2019 ISSN NO: 2687-4709

ieu+krea



krea@ieu.edu.tr

Eser Adı | Title

(IEU+KREA) İzmir Ekonomi Üniversitesi Yaratıcı Ekonomi Araştırma ve Uygulamaları Dergisi
(IEU+KREA) Izmir University of Economics Creative Economy Research and Application Journal

Konusu | Subject

Yaratıcı ekonomi, yaratıcı endüstriler, kültür ekonomileri, araştırma, altyapı oluşturma, akademik-sektörel işbirlikleri vb.

Creative economy, creative industries, cultural studies, research, building infrastructure, academic-sectoral collaborations, etc.

Yayına Başlama Yılı | Year of Publication
2019

Yayın Ortamı | Publishing Medium
Basılı ve çevrimiçi - Printed and online

Yayın Türü | Type of Publishing
Dergi - Journal

Yayın Sıklığı | Publishing Frequency
Yılda altı sayı çıkar. Six issues per year

Sayı | Number
3/2019

Dil | Language
Türkçe - İngilizce Turkish - English

İmtiyaz Sahibi | Owner

İzmir Ekonomi Üniversitesi adına
Prof.Dr. Murat AŞKAR
On behalf of Izmir University of
Economics, Prof.Dr. Murat AŞKAR

Hedef Kitle | Target Audience
Bilimsel , Akademik, Sektörel
Scientific, Academical, Sectoral

Tasarım | Design

İzmir Ekonomi Üniversitesi
Kurumsal İletişim Direktörlüğü
Izmir University of Economics
Corporate Communication Directorate

Danışma Kurulu | Advisory Board
İsmail ERTÜRK - İdil GÖKSEL
Hakan TUNCEL - Onur MENGİ

Online Yayın | Online Publishing
Dergi - Journal

Baskı | Print House
Anadolu Matbaacılık
Tuna Mahallesi 5501 Sokak No:6/A Çamdibi - İZMİR
+90 232 433 33 55

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü | Editor-in-Chief
Sevay İpek AYDIN

Bilimsel Yazışma ve İletişim Adresi | Scientific Correspondence Communication

 www.ieu.edu.tr

 krea@ieu.edu.tr

 +90 (232) 488 82 19

04 Köşe Yazısı / Column
İzmir'in Kültür Yolu ile Sosyo-Ekonomik
Kalkınmasını İçin Yaratıcı Ekonomi Stratejisi
*Creative Economy Strategy for Socio-Economic
Development of Izmir through Culture*
İsmail ERTÜRK

07 Konuk Yazar/ Guest Writer
2019 Ars Electronica Festivalinde Üç İlginç Gün
Three curious days at Ars Electronica Festival 2019
Zeynep BİRSEL

13 Köşe Yazısı / Column
Frodo Ekonomisi UNCTAD Zirvesi'nde
Frodo Economy in the UNCTAD Summit
Sevay İpek AYDIN

16 Röpotaj / Interview
Tasarımın Dünyanın Ortak Dili Olduğunu
söylemek doğru olur mu?
*Would it be correct to say design is the common
language of the world?*
Ahmet Can ÖZCAN

22 Haber / News
Sergi/Exhibition
Yapı Kredi Koleksiyonundan Renkler
Colors From Yapı Kredi Collection

Konser/Concert
Kaan Çelen Quintet

Konser/Concert
Taksim Trio



İLK SÖZ *FOREWORD*

Üçüncü sayımızla sizlere ulaşmanın keyfini yaşıyoruz. Bu sayıda Japon konuklarımızın İzmir Sokak Yemeklerine dair yer aldıkları projeden, yaratıcı ekonominin stratejik konumuna, Ars Electronica Festival 2019 deneyiminden, Frodo Ekonomisi kavramına dek; yaratıcı endüstrilerin ekonomik değer ürettiği renkli dokudan derlenen yazılar ile karşınızdayız.
Keyifli okumalar dileriz.

We have the pleasure of reaching you with our third issue. In this issue, from the project where our Japanese guests take part in İzmir Street Foods, from the strategic position of creative economy to the experience of Ars Electronica Festival 2019, from the concept of Frodo Economy; We are here with the articles collected from the colorful texture that creative industries produce economic value.
We wish you a pleasant reading.

İEU+KREA

İzmir University Of Economics Creative Economy Reseach & Application Center

İzmir'in Kültür Yolu ile Sosyo-Ekonomik Kalkınmasını İçin Yaratıcı Ekonomi Stratejisi



İsmail ERTÜRK

**Senior Lecturer
The University of Manchester*

Creative Economy Strategy for Socio-Economic Development of Izmir through Culture

21. yüzyılda, yeni bir sermaye biçimi kentlerin kalkınması için kaçınılmaz duruma geldi: para sermayesine ek olarak, hatta çoğu kez para sermayesini çekmek için kültür sermayesi gerekiyor. Kültür sermayesi; müzeler, sanat galerileri, sanat festivalleri, gastronomik restoranlar, mutfak kültürü etkinlikleri ve her türlü kültür etkinliklerinin toplamından oluşuyor. Medya, reklamcılık, tasarım gibi kültürle ilintili ekonomi sektörleri de kültür sermayesini arttıran, zenginleştiren unsurlar. Bu bütünsel oluşuma da yaratıcı ekonomi deniyor artık. Yaratıcı Ekonomi kavramı önemli çünkü merkezi ve yerel yönetimlerin, kültür sermayesini değerlendirmek ve arttırmak için yapması gereken sosyo-ekonomik politika, yaratıcı ekonomi çerçevesinde ancak sinerjik bir bütüne dönüşebiliyor. Yoksa, tek tek müzeler açmak, tek tek sanat festivalleri yapmak, tek tek gastronomi etkinlikleri yapmak sinerjik bir kültür endüstrisine, sinerjik bir yaratıcı ekonomiye dönüşmüyor ve açıkcası harcanan paralar, tüketilen kaynaklar kentin sosyo-ekonomik kalkınmasına en optimal biçimde katkıda bulunmuyor.

A new form of capital in 21st century became inevitable for the development of cities: cultural capital is needed in addition to financial capital, in fact, many times to pull in financial capital. Cultural capital is the accumulation of museums, art galleries, art festivals, gastronomic restaurants, culinary activities, and all kinds of cultural activities and events. Cultural industries such as media, advertising, design, etc. are also factors that increase, enrich the cultural capital. This holistic formation is now called creative economy. The concept of creative economy is significant as the socio-economic policy needed to be made by the central and local administrations to assess and increase their cultural capital can only turn into a synergistic continuum within the framework of creative economy. Otherwise, opening up individual museums, organizing individual art festivals, or individual gastronomic events do not turn into a synergistic cultural industry, a synergistic creative economy, and frankly speaking, the money spent, and resources used up, do not contribute to the socio-economic development of the city optimally.

//

İzmir'in dünyadaki pek çok şehre göre doğal bir avantajı da var ve bu doğal avantajını çok iyi kullanmalı

//



Photo by Maarten van den Heuvel on Unsplash

O yüzden, yaratıcı ekonomi, artık: üniversitelerde okutulmuş, araştırma merkezlerinde bilimsel olarak araştırılan, kalkınma ajanslarının özellikle desteklediği, danışmanlık şirketlerinin uzmanlaştığı, belediyelerin özel birimler oluşturduğu, ülkelerin bakanlık kurduğu, Avrupa Birliği ve Birleşmiş Milletler'in ülkeler üstü çalışma grupları oluşturup, politika önerileri geliştirdiği gözardı edilemez bir olgu. Dünyanın fabrikası olan Çin'de bile her şehrin kendine özgü yaratıcı ekonomi politikası var. Bu çerçevede müzeler açıyorlar, sanat festivalleri düzenliyorlar, çağdaş sanata yatırım yapıyorlar, büyük sinema stüdyoları kuruyorlar. Çin'in, kültür endüstrileri ve yaratıcı ekonomiye yaptığı yatırımların bir yararı, ABD, Çin'e ticaret savaşı açtığı anda daha iyi görüldü. Çin, ihracattan kaybettiği ekonomik büyümeyi, "gece ekonomisi" stratejisiyle telafi etmeye çalıştı. "Gece Ekonomisi"nin, ana amacı, tüketicilerin geceyarısına değin alışveriş edebileceği bir ortam yaratmaktır. Çin'deki şehirlerin, müzelerini, sanat galerilerini, kültür mekanlarını, konser salonlarını, sinemalarını gece yarısına kadar açık tutması bu stratejinin başarılı olabilmesi için önemli bir işlev görecek.

Therefore, creative economy is a fact that cannot be overlooked anymore; it is a fact which is being taught at universities, researched scientifically at research centers, supported in particular by development agencies, specialized in by consultancy firms. The municipalities set up special units for, countries establish ministries for, European Union and United Nations establish supranational work groups for creative economy and come up with policy recommendations. Even each city in China, which is known as the world's factory, has a unique creative economy policy. They open up museums, organize art festivals, invest in modern art, and establish major film studios in that context. One of the benefits of China investing in cultural industries and creative economy became more visible when US declared a trade war to China. China tried to compensate the economic growth it lost from exporting with a "night-time economy" strategy. The whole idea behind "Night-time Economy" was to create an environment where consumers could shop until midnight. The fact that Chinese cities keeping their museums, art galleries, cultural places, concert halls, movie theaters open until midnight was essential for this strategy to succeed.

Çin, böylece, ihracattan kaybettiği ekonomik büyümeyi, iç tüketimden karşılamayı amaçladı. Kültür ve yaratıcı ekonomiye yapılan yatırım böylece ek bir yarar sağlamış oldu. Üstelik bu hem sosyal hem de ekonomik açıdan yararlı olan bir büyüme biçimiydi. Dünyanın bütün ekonomik açıdan başarılı şehirleri zaten bunu yapıyorlar: şehir 24 saat açık bir sosyal, kültürel ve ekonomik alan olduğunda büyük şirketlerin genel merkezlerini, turistleri çekiyor: para sermayesi o şehirlere akıyor. 24 saat açık bir şehir olmanın altyapı yatırımları içinde, ulaşım ve iş gücü tabii ki var: ama bunlar kadar önemli, yaratıcı ekonomi- müzeler, festivaller, gastronomik deneyim sağlayan yeme-içme yerleri, galeriler vs.

İşte, İzmir'in, dünyadaki başarılı örnekleri inceleyerek kendine bir kültür endüstrileri ve yaratıcı ekonomi stratejisi geliştirmesi gerekir. İzmir'in dünyadaki pek çok şehre göre doğal bir avantajı da var ve bu doğal avantajını çok iyi kullanmalı. Bu doğal avantaj, İzmir'in zengin tarihi, tarihi bir liman kenti olması, kültürel zenginliği, doğal zenginlikleri, tarımı ve mutfağı ve pek çok uygarlığa ev sahipliği yapmış olması. Ayrıca, Türkiye'nin, Cumhuriyet tarihinin simge şehri olması, İzmir'i 20. Yüzyılın en önemli dünya şehirlerinden biri olmasını sağlıyor. İzmir'de, pek çok değerli tek tek sanat etkinlikleri, gastronomi etkinlikleri, kültür etkinlikleri var. Çeşme, Alaçatı, Urla gibi, özellikle son zamanlarda turistik bir marka haline gelen bölgeleri var. Ancak bütün bu tek başına çok önemli, değerli alan unsurlar birbirine sinerji yaratacak biçimde eklenmiyor maalesef. Bu sinerjiyi yaratacak olan, İzmir için stratejik olarak hazırlanmış bir kültür endüstrileri ve yaratıcı ekonomi politikasıdır. Böyle bir politika İzmir'e ekonomik yatırımları sağlayacağı gibi, İzmir ve çevresi halkının sosyal açıdan da zengin ve verimli bir ekonomik kalkınma modelinden yararlanmasını sağlayacaktır. Böyle bir kültür endüstrileri ve yaratıcı ekonomi stratejisinin ilk adımı, İzmir için, mimari açıdan ikonik özellik taşıyan bir sanat ve kültür merkezi inşa etmek olmalıdır. İzmir'de böylesi ikonik bir sanat ve kültür kompleksinin yapılabileceği yerler mevcuttur. Böylesi bir proje İzmir'i, Akdeniz'de ve dünyada, 21. Yüzyılın çağdaş şehirleri içinde bir inci yapmak için atılacak büyük bir adım olur ve İzmir'in kültürle ve kültürlü sosyo-ekonomik büyümesine büyük katkıda bulunur.

“

Izmir has a natural advantage compared to most of the cities across the world

“

“

İzmir'in dünyadaki başarılı örnekleri inceleyerek kendine bir kültür endüstrileri ve yaratıcı ekonomi stratejisi geliştirmesi gerekir.

“

By doing this, China planned to make up for the economic growth it lost from exporting by means of domestic consumption. This way, investing in cultural and creative economy created an additional benefit. On top of that, this was a type of growth beneficial both socially and economically. World's most successful cities in economic growth are already doing this: when the city is a 24-hour open social, cultural, and economic place, it attracts the headquarters of major companies, and tourists, thus bringing in the financial capital. Of course, the infrastructure of being a 24-hour open city requires transportation and workforce, but there is also equally important creative economy-museums, festivals, galleries, and restaurants and pubs that offer gastronomic experience.

So, Izmir needs to review the best practices worldwide and develop a cultural industries and creative economy strategy for itself. Izmir has a natural advantage compared to most of the cities across the world, and it should make the best of this advantage. This natural advantage includes its rich history, being a historical port city, cultural richness, natural wealth, agriculture, cuisine, and the fact that it hosted many civilizations throughout the history. Also, being the symbol city of the history of the republic of Turkey, makes Izmir one of the most important world cities of the 20th century. There are many individually valuable art activities, gastronomic activities, cultural activities in Izmir. There are regions such as Çeşme, Alaçatı, Urla which became a touristic brand lately. Unfortunately, all these individually significant, valuable components fail to work together to create a synergy. The way to create this synergy is a cultural industries and creative economy policy specifically designed for Izmir. As such a policy would bring in economic investments to Izmir as well as allowing the folks of Izmir and surrounding areas to benefit from a rich and productive economic growth model socially. The first step towards such a cultural industries and creative economy strategy for Izmir should be to build an art and culture center with iconic features architecturally. There are potential places where such an iconic art and culture center can be built in Izmir. Such a project would be a major step towards making Izmir the pearl of 21st century's modern cities in the Mediterranean and across the world, and contribute greatly to the socio-economic growth of Izmir with culture.

2019 Ars Electronica Festivalinde Üç İlginç Gün

*Three curious days
at Ars Electronica Festival 2019*



Zeynep BİRSEL

*Erasmus University Rotterdam
EUR · Erasmus Research Centre for Media,
Communication and Culture (ERMeCC)

Sanat, teknoloji ve toplum temalarına ağırlık veren, dünyanın en önemli etkinliklerinden birine hazırlanırken fark ettim ki sanat, bilim ve teknolojinin kesiştiği noktada eşsiz projelerin sunulduğu son derece yaratıcı içerikler, sergiler, paneller, gösteriler, konserler ve laboratuvarların olduğu 500'den fazla etkinlik maratonuna çıkmıştım.

Bu yılın teması "Ezber Bozan: Dijital Devrimin Orta Yaş Krizi" olarak belirlenmişti. Linz adında küçücük bir şehirde gerçekleşen etkinlik iki ana yerde yapıldı: bir tarafta Ars Electronica Merkezi, diğer tarafta PostCity ve ikisinin arasında manastırlar, kiliseler, galeriler, üniversite kampüslerinden oluşan 14 farklı yer. Tabii ki, biraz zorlandım ve çoğunu görebilmem için zip gibi bir sıkıştırma fonksiyonu olsun istedim. İşte minik bir dijital kriz... Öyle bir fonksiyon yok! En azından şimdilik. Etkinlik programı, ya da program kitapçığı, 446 sayfayı! Bilinçaltıma işlemiş "Önceden plan yapmalısın" dürtüsü ve "Akışına bırak ve kendini şaşirt." arzusu arasında sıkışıp kalmıştım. Ne beklediğimden de emin olmadığım için bu ikisi arasında bir şey yaptım. Sanatçılar, bilim insanları ve teknoloji uzmanlarıyla temasa geçeceğim için ve bilinmeyen yolculukları hakkında konuşacağım için çok hevesliydim. Aylarca kuram ve literatüre gömüldükten sonra sonunda zengin bir deneyim ortamı yaratan, yeni fikirleri tetikleyen ve muhtemelen araştırmamda özen gerektiren sapmalara neden olacak sanatın teknoloji ve bilimle buluşmasına dokunabilecek ve onu hissedebilecektim!

This year's theme was Out Of the Box: Midlife Crisis of Digital Revolution. In the tiny city of Linz, there were two main locations for the event, the Ars Electronica Centre on the one end and PostCity on the other, and 14 different locations including monasteries, churches, galleries, university campuses in between. Needless to say, I was overwhelmed and wished there was some sort of a zip function to take most of it in. Here is a mini digital crisis... there is no such function! At least not yet. The schedule of events, or rather the program booklet was 446 pages! I was torn between the engraved impulse for 'you need to plan ahead' and an urge for 'go with the flow and surprise yourself for a change!' I ended up somewhere in the middle, as I was at the same time completely unsure of what to expect. I was anxious to get in touch with artists, scientists and technologists and talk about their journey into the wild! Following an immersion in theory and literature for months, I would finally be touching and feeling where technology and science meets artistic expressions creating a rich realm of experiences, triggering new ideas and possibly leading to painstaking detours in my research!!

Getting prepared to attend one of the major global events featuring art, technology and society, I realized I was off to a marathon of 500+ events; exhibitions, panels, shows, concerts, labs and immensely diverse creative content showcasing unique projects at the intersection of arts, science and technology.



Photo by Zeynep Birsel

Festivalin en ilgi çekici etkinliklerinden olan açılış etkinliği orkestra müziği ile elektronik müziğin bir araya geldiği, insan ve robotik dansçıların yapay zekâ platformunda dans ettiği "Mahler-Unfinished – Music meets AI" konseriydi. İçimden bir ses Mahler'in olacağını önceden tahmin etmediği yönünde! Bruckner Orkestrası tam kadro sahnede idi, koreografi iki dansçıdan oluşuyordu: sahnenin neredeyse ¼'ünü kaplayan görece büyük boyutta bir robot ve bir insan. Şunu söylemem lazım ki boyutu insan-olmayan öğenin üzerinde büyüteç etkisi yaratmıştı. Sahnenin önü doluydu, hepimiz sığamadık. O nedenle konseri biraz uzaktan izledim ve benim baktığım yerden iki dansçının da makine olabileceğini düşündüm. Makinelerle sosyal olarak etkileşime geçtiğimizde onlarla aynı alanı paylaşmak ne anlama gelecek diye merak ediyordum. Bu karşılaşmada biz mi daha az insan olacağız yoksa onlar mı daha az makine-gibi olacak? Bu ilişki hangi yöne doğru evrilecek? Bu arada merak ediyordum... Neden bu noktada bir orta yaş krizinden bahsediyoruz? Bu kriz ne hakkında? Birazdan bu konuya geleceğim.

The Festival highlight and opening event was the concert staging Mahler-Unfinished – Music meets AI", which was an encounter between orchestral and electronic music, human and robotic dancers performing on an artificial intelligence platform. I have a feeling Mahler did not see this coming! Bruckner Orchestra was on stage, full flesh, and the choreography featured two dancers, a human one accompanied by a fairly big size robot (taking approximately 1/4th of the stage). I have to say that the size had a magnifying effect on the non-human element. The bunker stage was packed, we could not all fit in so I watched the concert from a distance, and from where I could see, I suspected that both might be machines. Makes you wonder what it will mean to share the same space when you interact socially with machines? Will we be less human, or will the machines become less machine-like at this encounter? In which directions will this relationship evolve? Meanwhile, I was wondering... why are we talking about a midlife crisis at this point? What is this crisis about? I will come back to that in a while.



Photo by Zeynep Birsal

Ars Electronica Merkezine girdiğimde Ars Electronica'nın uğraşlarının merkezinde yer alan "laboratuvar" kavramı dikkatimi çekti. Gelecek Laboratuvarı, Vatandaş Laboratuvarı, Alternatif Vücut Laboratuvarı... Sanatın ve bilimin kesişimi bilimsel araştırma için "tasarlanmış, soğuk yer" algısını (en azından benim için böyleydi) meraklı zihinlerin daha iyi bir hayat kalitesi ve sorumlu yaşamak için olasılıkları gözden geçirdiği kucaklayıcı bir alana dönüştürmüştü. Sergiler "İnsanların Sınırları ve Sınırlandırılmış İnsanlık" adında bir tayfın iki ucunda düzenlenmişti. Burada amaç insanlık ve çevre arasındaki ilişkiyi ve bizim bu ilişkiadaki sınırlarımızı keşfetmek. Genellikle umulmayan bir etki yaratan teknoloji kullanımını ilerletme amacımızın yanı sıra, tüm zorluğu aynı anda hem teknoloji hem de çevre ile etkileşim yaşarken ortaya çıkan sosyo-etik yükümlülüklerimiz olmaktadır. Görevimiz sadece çözüm oluşturmak değil aynı zamanda -daha da önemlisi- sanatsal zekanın tetiklediği spekülatif sorular sormaktır. Okuyucuların daha iyi deneyimleyebilmesi için birkaç sergilerinden bahsetmek istiyorum.

Bu ilk kısım "İnsanların Sınırları" üzerine odaklanmakla birlikte hem konuya odaklanan hem de bireysel yaklaşımı barındıran projeleri göstermektedir. Vücut eklentileri, mikroçip implantları ve genetik yöntemler kullanarak insan bedenini değiştirebiliyor ve bedeni farklı koşullara uyumlu hale getirebiliyoruz. Birleşik Krallık'tan Sophie de Oliveira Barata tarafından oluşturulan "Alternatif Uzun Projesi" kendini moda ile ifade etme konseptini temel alıyor ve aynı görünümü fiziksel engellilik aşamasında olanlar üzerinde uyguluyor.

Eksiklik yerine dönüşüm olarak yeniden tanımlanan protezcilik, moda tasarımının bir nesnesi haline gelmiştir. Bu proje, geleneksel işçilik ile ileri teknolojiyi bir araya getirirken sanatçılar ve mühendislerin tasarlama ve oluşturma aşamasında bir arada çalışmalarını gerektirir. Bu konuda verebileceğim başka örnekler de mevcut. Örneğin Lego kol eklentisi bir çocuğun vücuduna fiziksel olarak tam uyum gösterirken, aynı zamanda onun bir nesneyi tutma, nesneye dokunma motor becerilerini gerçekleştirmesini hatta parmak uçlarıyla ışın göndermesini bile sağlayabilir * Görsel algımızı değiştirerek engellilik ya da fiziksel kısıtlara ait görüşlerimizi değiştirebilir miyiz? Bu değişimle birlikte topluma uyum sağlamaya yönelik davranışlarımız da değişir mi? Ya da gelecekte biyolojik güçlendirmelere ne ölçüde bağımlı olacağız?

Walking into the Ars Electronica Center I was soon struck by the notion of 'lab', which lies at the core of Ars Electronica pursuits. Future Lab, Citizen Lab, Alternative Body Lab,... the intersection of art and science seemed to transform the concept of a lab -in my mind at least- from being the 'engineered, aloof space' for scientific investigation to an inclusive space for curious minds looking into possibilities for a better quality of life and responsible living. The exhibitions were organized around two ends of a spectrum entitled 'Human Limitations and Limited Humanity'. The idea is to explore our relationship between humanity and the environment and our limitation therein. Alongside our intent to advance the technology use, which often bears an unforeseen impact, our challenge becomes reflecting upon our socio-ethical obligations arising from our interaction with technology and environment at the same time. And the task at hand was not only crafting solutions, but also and maybe more so asking speculative questions triggered by the artistic mind. To get the reader closer to the experience, I would like to name a few of the exhibit pieces...

The first part focusing on 'Human Limitations' exhibited several projects addressing the topic on an individual level. With the use of body extensions, microchip implants and genetic methods we have the ability to alter and adapt the human body. The Alternative Limb Project by Sophie de Oliveira Barata from UK takes on the concept of self-expression through fashion and applies the same outlook on a state of physical disability.

Prosthetics becomes an object of fashionable design, redefined by transformation as opposed to absence. The project combines traditional craftsmanship with advanced technology calling for co-design and making with artists and engineers. There were other examples such as a Lego arm extension fit for the body of a child, with full motor skills to grab, touch and shoot beams from fingertips * Is it possible by means of altering our visual perception to change our notions of disability or physical limitation and therefore our social adaptive behaviours? Or to what extent will we be dependent on biological enhancements in the future?

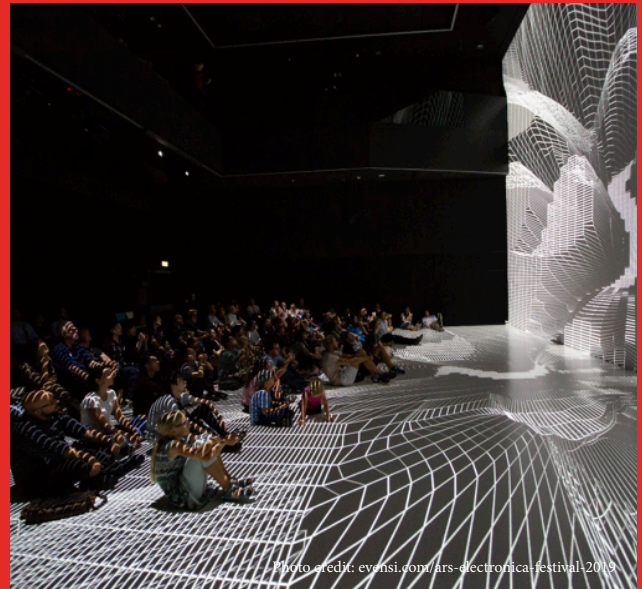


Photo credit: evansi.com/ars-electronica-festival-2019

"Sınırlı insanlık" konuya toplumsal sınırlama açısından bakar. Bu bakış açısı, iklim değişikliği, mülteci konuları, kitlesel gözetim ve büyük veri gibi konularına yöneliktir. Bana göre bu yaklaşımın "kriz" durumlarıyla çok güçlü bir bağlantısı var. Bu sergilerde neyin gerçek neyin önemli olduğuna, geleceği toplumsal ve teknolojik yollarla inşa ederken vicdanımız ve temel değerlerle ilişki kurarak nasıl sorumlu insanlar olacağımız üzerinde iyice düşünmeye sevk edecek eserler vardır. Birçoğumuz animasyonun o sihirli dünyasından keyif almaktayız... Fakat bu animasyonların kaç tanesi derin taklit teknolojileri (deep fake technology) kullanarak kişisel ya da siyasi olarak kurban verilmektedir? Tüm bunlar, nöral ağların kullanımıyla aldatıcı sahicilik taşıyan fotoğraflar oluşturularak yapılmaktadır.

Aynı teknoloji, insanların aslında hiç yapmadığı konuşmaların olduğu videoları yaratıyor. Bu nesnelere modern zaman hayaletlerine benziyorlar... Kendileri yoktur ama görüntüleri vardır. Bu sergi eserinde yer alan -A ve B kaynak fotoğrafları haricinde hiç kimse gerçek değildir. Fakat bizlere sanki gerçekmiş gibi görünürler. Bu fotoğraflar üretken çekişmeli ağlar (GAN /ÜÇA) (generative adversarial network) adı verilen bir sistemin ürünleridir. Neyin gerçek olduğuna ilişkin görsel değerlendirme sistemlerinden biri, şu anda yapay zekâ teknolojisi tarafından zorlanmaktadır. Teknolojilerin uygulanabilme ihtimalleri, etik, ekonomik ve toplumsal çıkarımlarına dayanan eşit oranda sonsuz boyutları nedeniyle sınırsızdır.

Diğer varış noktam olan PostCity için yola koyuldum. PostCity'e girdiğinizde fiziksel olarak sanki tünel ve ambarlardan oluşan bir yerdeyim hissi yaşıyorsunuz. Gerçekten de sergilerin, fikirlerin ve yapılan konuşmalar içerisinde kayboluyorsunuz.

Burada tematik odaklardan biri yapay zekâyı insanlaştırmaktır. Dijitale doğru yöneldikçe biyolojik kaygılarımız ortaya çıkıyor. Bunlar, makinalar ile nasıl bir iletişime girip bağlantı kuracağımıza dair kaygılardır. Ayrıca toplumsal olarak daha dayanıklı teknolojiler tasarlama amacıyla biyolojik sistemleri inceliyoruz. Bir panel sırasında "Sıradaki ne?" tartışması ortaya çıktı. "Mevcut dijital dönüşüm, medya ve kendine öğrenme algoritmalarıyla nereye gidiyoruz?" "Makinalar hepimizi, her şeyi ele mi geçirecek?" Neyse ki, öngörülebilir geleceğe yönelik bu son soruya cevabım tüm bu belirsizlik içerisinde gördüğüm kadarıyla, en azından "çok düşük ihtimalle" olacaktır.

//

Görevimiz sadece çözüm oluşturmak değil aynı zamanda sanatsal zekanın tetiklediği spekülasyon sorular sormaktır.

//

'Limited Humanity', approaches the subject from the perspective of societal limitations, which we create in the example of climate change, refugee issues, mass surveillance and big data for instance. In my perception, this aspect has a stronger resonance with a 'crisis' situation. These exhibits had artefacts contemplating our grip on what's real, what really matters, how to be responsible humans in touch with our conscience, core values as we socially and technologically construct our future? Many of us enjoy the magical world of animation... Yet, how many are victimized personally or politically to the same underlying deep fake technology? These are deceptively genuine seeming photos, made using neural networks.

Same technology creates videos of people broadcasting the speeches they never had delivered. Modern time ghosts they look like... they don't exist but their appearance does. In this exhibit piece, except for the source pictures (A & B), none of these people are real, however much they seem to be. They are the products of a form of GAN (generative adversarial network). One of our visual verification systems for assessing what's real is now being challenged by the AI technology. The possibilities for application are endless with equally endless dimensions on their ethical, economical and societal implications.

As my next destination, I headed for PostCity. There, one physically dives into the tunnels, bunkers and truly get immersed in the diversity of exhibits, ideas, and talks.



Photo Credit: ars.electronica.art



Photo by Zeynep Birsal

Here, one of the thematic focuses was on humanizing artificial intelligence. As we revolutionize the digital, we entertain more biological concerns around how we interact and build social connections with the machines and look more into the biological systems to design more socially robust technologies. In one panel the discussions revolved around what's next? Where are we headed with the digital transformation, the media, and self-learning algorithms? Will the machines take over? Fortunately, the answer to the last question for the foreseeable future is 'quite unlikely', at least from what I could see through the clouds of it.

Basitçe ifade etmek gerekirse insan beynini taklit edemiyoruz. Sinir ağları ve beyin biyokimyası hakkında hala o kadar bilinmeyen var ki bilinmeyen bir parametreyi geçersiz kılacak ya da yerini alacak bir algoritmadan şu an için söz edemeyiz. Doğal Dil işlemeye dayanan oldukça ileri düzey bir yapay zekâ teknolojisi olan GPT- Üretimsel Ön Eğitilmiş Dönüştürücü (Generative Pre-trained Transformer) gibi güven verici bir kaç örnek de vardı. Bu sistem, metin temelli bilgi üretmek için tasarlanmıştır. Bu sistem, 8 milyon web sayfasından çekilen metinlerden beslenir ve gerçek gibi görünen çoklu paragraflardan oluşan metinler üretmek için 1.5 milyar parametreyi hesaba katabilmektedir. Sistemin bu özelliği, insanlar tarafından oluşturulmuş birkaç kelimelik metinlerden yola çıkarak bir sonraki kelime ihtimallerini tahmin edebilmeye dayanır. Ortaya çıkan metinler, dil bilgisi kurallarına uygun ve içerik açısından tutarlıdır. Sistem bilindik bir dili kullanarak bilgilendirici cümleler oluşturmayı öğrenmiştir. Fakat bu metinlerin hiç birinde bir soru yöneltilmediğini ya da araştırmaya dayalı bir ifadeye yer verilmediğini fark ettim. İnsandaki merak unsuru kaybolmuştu... Belki bir tesadüftü belki de algoritmanın ilk amacı bu değildi. Yine de bu durum yapay zekâ yazarlığının ortaya çıktığına işaret eden bir olasılıktır. Gelecekte yapay zekâ tarafından oluşturulan edebiyatı araştırıyor muyuz? Algoritmalar kendi türlerini üretebilirler mi? Yapay zekâ tarafından yaratılan edebiyat gelecekteki yayın endüstrisi için ne anlam ifade edecek? Ya da bu gazeteciliğin geleceği açısından ne gibi avantajlar ya da riskler doğurur?

Gözlemlere, konuşmalara, tartışmalara ilişkin notlarım oldukça uzun. Belki daha sonra bir dizi ile bunlara devam ederim. Fakat niyetim, sanat, bilim ve teknolojinin kesiştiği önde gelen olaylardan birinin keyfini sizlerle paylaşmaktır. Burası benim yaşadığım, nefes aldığım ve çalışmam için uğraştığım alan. Bu nedenle benim için çok kıymetli. Gene de sizlerle bir kaç görüşümü paylaşmak isterim. Aynı zamanda bilim için sanatın değeri hakkında ya da tam tersi için çokça tartışma yapıldı. Bu tartışmalar, üçüncü bir kültürün mümkün olup olamayacağı ya da sanat ile bilim arasında her zaman hissedilen bir ayrımın olup olmayacağı üzerineydi. Ortaya çıkan melez biçimleri ya da ifadeleri nasıl tanımlarız? Hem sanatsal hem de bilimsel bir araştırmacının zorluklarına nasıl yaklaşacağız? Sanatın, bilimin ve teknolojinin kesişme noktasındaki dünya ile eleştirel bir bağ kurabileceğimiz dil yapılarımız var mı? Bu tartışmada yer alan herkesin kendi fikri olmasına rağmen bu disiplinlerarası/ötesi çevrede algılanmış bir bütünlük olduğuna kanaat getirildi. Bilim var olan olguların geçerli doğruluğunu araştırırken, sanat günümüzün ve geleceğin önemli küresel konularına ilişkin spekülasyon, hatta bazen rahatsız edici sorular sorma potansiyeline sahiptir.

Simply put we are not able to simulate the human brain, there is yet too much unknown about the neural networks and brain biochemistry that an algorithm to override or supersede an unknown parameter is simply far reaching. And then there were a few reassuring examples like the GPT - Generative Pre-trained Transformer, an immensely advanced AI technology based on Natural Language Processing. The system is trained to produce text-based information. It has been fed with texts from 8 million web pages, has the ability to take 1.5 billion parameters into account to produce real looking multi-paragraph texts based on predicting the next word possibilities given by human prompted texts of a few words. These texts were grammatically flawless and contextually logical. It had learned to generate informative sentences using a language known to us. I noticed though, that none of those texts featured a question, or an investigative statement. The element of human curiosity was missing... maybe it is a coincidence maybe that was not the initial purpose of the algorithm. Nevertheless one possibility this was signalling was the emergence for instance of AI authorship. Are we looking into AI-generated literature in the future, can algorithms produce their own genres? What would an AI-created literature mean for future publishing industry? Or what opportunities and risks could this impose on the future of journalism?

My notes on observations, talks, discussions are quite some pages long, maybe I'll continue with a series later on. But my intention was to share a flavour of one of the most prominent events at the intersection of art, science and technology. This space is what I live, breathe and consume for my study, so it was naturally invaluable for me. I would like to leave you with a few remarks though. There were at the same time a lot of discussions on the value of art for science and visa versa, whether a third culture is possible or will there always be a strongly felt gorge between the two. How do we define the resulting hybrid forms or expressions? How do we approach measures of rigour for artistic and scientific research at the same time? Do we even have language constructs to critically engage with the world at the intersection of art, science and technology? While there were as many voices as the number of participants on these discussions, a common ground was also forming around the idea that there is a perceived complementarity in this wide inter / transdisciplinary environment. While science seeks some form of a validated truth of existing phenomena, art has the potential to ask speculative, sometimes even disconcerting questions, which relate to the pressing global issues of today and the future.

“

While science seeks some form of a validated truth of existing phenomena, art has the potential to ask speculative, sometimes even disconcerting questions, which relate to the pressing global issues of today and the future.

”

Çıkmaz durumdaki insanlık, anlamı kurmak ve anlamı yeniden oluşturmak için sanat, bilim ve teknolojiyi dâhil eden bütünlükçü bir zihniyete ihtiyaç duymaktadır. Sunumu sırasında sinirbilimcilerden biri, ekibindeki sanatçı biri tarafından Senegal'in تنها bir alanında bulunan laboratuvara götürdüğünde ilk kez bilimin fildişi kulesinden dışarıya adım attığını ifade etti. Meşhur ördek-tavşan çizimini yansıtırken bazen birden fazla gerçeklik vardır ve her ikisi de tutarlıdır diyerek sunumunu sonlandırdı. Benzer şekilde, ben de yeni anlamları yeniden oluşturma arayışındaki ördekler ve tavşanların yönünden giderek sanat, bilim ve teknoloji kesişimine doğru yaptığım yolculuğumdan keyif almaya başladım.

Humanity is in dire need for an integrative mindset among art, science and technology to construct and reconstruct meaning. One of the neuroscientists said during his presentation that he had stepped down from the ivory tower of science after his artist resident took him to his laboratory in a remote part of Senegal. Projecting the famous duck-rabbit sketch, he concluded by saying that there is usually more than one reality and both are relevant. As such, I started enjoying my journey at the intersection of art, science and technology, looking at the direction of ducks and rabbits in search of reconstructed new meanings.



Frodo Ekonomisi UNCTAD Zirvesi'nde



Sevay İpek AYDIN

*PhDc. Izmir university of Economics Creative
Economy Research & Innovation Journal

Frodo Economy in the UNCTAD Summit

Aslında bildiğimiz ürün ve hizmetlerin hangilerinin yaratıcı endüstrilere ait olduğunu ayırtırmak kolay değil. Her ne kadar Birleşmiş Milletler'in (UNCTAD) bu alanda çalışan değerli uzmanları yaratıcı ekonomi alanının hedefinde yer alan endüstrileri tanımlamış iseler de içinden yaratıcılık geçen her unsur yarattığı ekonomik etki açısından bu sektör ile kesişimde.

Ekim sonunda dünya yaratıcı ekonomi araştırmacıları Cenevre'de Birleşmiş Milletler'de bir araya geldi. Diğer ülke deneyimlerinin 'iyi uygulamaların' paylaşıldığı, akademik ve sektörel kesişimin güçlü olduğu bir topluluk beş ana eksende yaratıcı ekonomi alanine ele aldı. Bu eksenler,

- Global kültürel ekonomi,
- Yaratıcı ürün ve hizmetlerin değerlendirilmesi ve ekonomiye katkısı ,
- Yaratıcı ekonominin ticaret ve kalkınma kazanımları için potansiyellerini ortaya koymak
- Yaratıcı ekonomideki küresel eğilimler: yeni ufuklar
- Gelişmekte olan Yaratıcı ndüstriler için ulusal stratejiler ve kapasite inşası oldu.

Bilbo Baggins'in Yeni Zelanda'nın ülke marka değerine ve ülke iletişim stratejisine katkısı bir yana ekonomik olarak ülkeye sağladığı kazanç muhteşem bir etki yarattı. İlk iki bölümü Yeni Zelanda'nın Wellington kentinde çekilen Yüzüklerin Efendisi filminin ardından, Pasifik Okyanusu'nda yer alan küçük adalar ülkesi Yeni Zelanda bir anda önemli turizm merkezlerinden birine dönüşüverdi. Edebiyat dünyasının en önemli yapıtlardan biri olarak kabul ettiği J.R.R. Tolkien'in 3'lü romanı, Hollywood'un Yeni Zelanda'da kurduğu dev stüdyolarla beyaz perdeye aktarıncaya tüm dünyanın ilgisini bir kez daha çekmişti hatırlayınız.



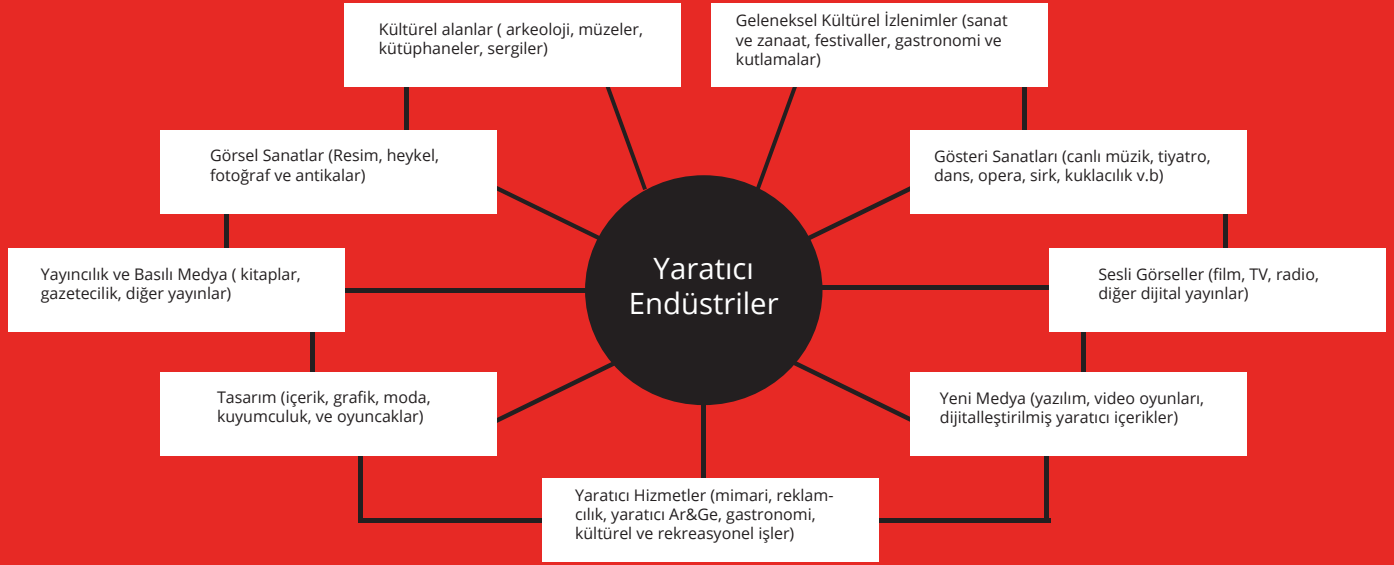


Photo by Thomas Schweighofer on Unsplash

In reality, it is not easy to separate the products and services that we know belong to which of the creative industries. Even though the valuable experts of the United Nations (UNCTAD) working in this field identified the industries within the target of creative economy, each element that bears creativity within, intersects with this sector in terms of the economic impact it creates.

World's leading creative economy researchers convened at the United Nations in Geneva at the end of October. Best practices of other countries in creative economy were discussed over by leading experts from government, business, academia and international organizations under five themes, which are:

- Global cultural economy,
- Assessment of creative products and services, and their contribution to the economy,
- Exhibit the potentials for the commercial and development gains of creative economy,
- Global trends in creative economy: new horizons,
- Building national strategies and capacity for the evolving creative economy.

Aside from the contribution of Bilbo Baggins to New Zealand's brand value and to its communication strategy, the economic gains it brought to the country made a tremendous impact. After the Lord of Rings movie, which was shot in (the first two parts) Wellington, New Zealand, the country- a country in the Pacific Ocean consisting of small islands- turned into an important tourism centre in an instant. When J.R.R. Tolkien's Trilogy, considered one of the most important works of world literature, was turned into a movie at Hollywood's giant studios in New Zealand, remember that it has attracted huge interest of millions once again.

Romanın filme dönüştürülmesi 4 milyon nüfusu olan Yeni Zelanda'da turizm gelirlerinin neredeyse 4 milyar dolara çıkmasına sebep oldu. "Frodo Ekonomisi" olarak adlandırılan gelişme ile Yeni Zelanda tüm dünyadan turist çeken önemli bir destinasyona dönüşmesiyle sonuçlandı. Turizm ülkenin en önemli gelir kaynağı olma gücünü hala koruyor.

Birleşmiş Milletler'deki zirvede bizi yine o yüzüğün peşinden Yeni Zelanda'ya sürükleyen sunumu ile Diana Barrowclough, Yeni Zelanda'nın sektöre yaklaşımını ve işin arkasında nasıl bir ulusal eş-finansman sistemi ile "New Zealand On Air" çalışmasını yürüttüklerini aktardığında 'Yüzüklerin Efendisi'nin arkasındaki ekonomik tasarım daha görünür oldu. Ekonomik yaratıcılık için gerçek bir başarı öyküsü...

British Council, Sanat ve Yaratıcı Endüstriler Bölge Direktörü Katelijn Verstraete ise yaratıcı endüstrileri 'gelecek işçiliği' olarak tanımladı. Ancak inşa edilenin kültürel miras ve kalkınma, kültürel değer ve kimlik hatta ekonomik değerın ötesinde daha da kapsayıcı bir 'toplumsal iletişim' inşası vurgusu da oldukça can alıcıydı.

Bu noktada tabii şu soru geldi akıllara. Yaratıcı ekonomi insan hakkında ise bir yerel etki analizi bir diğer ülke/ bölge kültürüne aynen uygulanabilir mi? Her ne kadar Licata'nın belirttiği gibi 'yaratıcılık bir küresel milliyet'i tanımlasa da kültürel konulara yerel odakta yaklaşmak tek başına yeterli olmuyor. Bu nedenle yerel düşünüp global hareket etmek, yerel ekonomik ölçekleri geliştirirken 'iyi uygulamalar'a şahit olmak çok değerli olacak Tabii tüm bunlardan bahsederken Barbados temsilcisinin söylediği gibi 'bir ülke hem Rhianna'ya hem de akan çatılara sahip olabilir'... Konu kalkınma ise çok boyutluluk ve hayatlara dokunma paydasının artırılması gerekli.

The book's turning into a movie increased the tourism income of New Zealand, a country of four million people, to almost 4 billion dollars. This development called, the "Frodo Economy", has rippled across New Zealand, making it a significant touristic destination. The end result is that tourism is still the major source of income for the country.

This valuable production, a fictionalized story of Frodo Baggins chasing a ring, in fact is a very good example to show the power of cinema, which is a creative industry area, in national development. When, in her presentation at the United Nations summit, Diana Barrowclough dragged us to New Zealand again chasing after the ring, and told us about New Zealand's approach to this sector and how they carried out the "New Zealand On Air" project with a national co-financing system, the economic design behind the 'Lord of the Rings' became more visible. A real success story for economic creativity...



British Council's Arts and Creative Industries Regional Director Katelijn Verstraete defined creative industries as 'future workmanship'. However, her point on what was being built was very crucial. She stated that 'social communication' was being built, which was more inclusive and beyond cultural heritage and development, cultural value and identity, and even beyond economic value.

Of course, a question comes into minds at this point. If creative economy is about humans, can a local impact analysis be applied exactly to the culture of another country/region? Even though 'creativity defines global nationality' as stated by Licata, it falls short of focusing on cultural topics locally alone. Therefore, it would be best when we think locally and act globally, and witness 'good practices' when developing local economic criteria.

Surely, as we talk about all this, 'a country may own both Rhianna and leaking roofs' as the Barbados representative stated...If development is in question, the share of multidimensionality and touching lives should be increased.



Röportaj

Tasarımın Dünyanın Ortak Dili Olduğunu söylemek doğru olur mu?



Ahmet Can ÖZCAN

*Dr. Öğr. Üyesi Can ÖZCAN, İzmir Ekonomi Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Endüstriyel Tasarım

Would it be correct to say design is the common language of the world?

Dil, din, ırk, sosyal ve coğrafi farklılıklardan kaynaklanan çeşitliliği bir yana koyarsak insanların ortak ihtiyaçlarından, ortak arzularından, ortak hayallerinden de bahsetmek elbette mümkün ve tasarım da bunların tetiklediği bir insan faaliyeti. Tasarımın da dil gibi, düşünmek gibi, hatta bu sohbetimizin ana konularından biri olan yemek gibi bütün insanlar için ortak bir araç olduğunu söyleyebildiğimiz gibi, dil, düşünce ve yemeklerdeki farklılığın ve çeşitliliğin tasarımlarda da olduğunu görürüz. Basit bir örnek vermek gerekirse bizim coğrafyamızdan doğuya ya da batıya, veya kuzeye ya da güneye gittikçe çatalların tasarımları ya değişir, ya da Uzakdoğu kültürlerinde gördüğümüz gibi chopstick/çubukların kullanılmasıyla tamamen ortadan kalkar. Enteresan bir biçimde çatallardaki bu çeşitliliğe, hatta bazı kültürlerde hiç bulunmama gibi bir duruma kaşıklarda rastlanmaz. Kaşıklar yeryüzündeki bütün coğrafyalarda ortak bir tasarım ve kullanım aracı olmuştur.

If we leave aside the diversity arising from language, religion, race, social and geographical differences, of course we can talk about common needs, common desires, common dreams of people, and design is a human action triggered by all these. As we can say that design is also a common tool for all people just like language is, thinking is, and even one of the main topics of this interview, food is, we can see the differences and the diversity, in language, thinking, and food, in designs as well. A simple example on this would be when travelling to the east or west from our geography, or to the north or south, designs of forks differ, or as seen in Far East cultures, forks are no longer used due to use of chopsticks. Interestingly, this diversity in forks, even lack of it in some cultures, is not encountered when it comes to spoons. Spoons have always been the means of common design and use in all parts of the world.

Endüstriyel tasarımın hayata dokunan yönünü biraz anlatır mısınız?

Olumlu ve olumsuz yönleri var bu sorunuzun da. Seri üretim yoluyla artan insan nüfusunun ihtiyaçlarını, arzularını karşılamaya yönelik kullanım ürünlerinin, hizmetlerin, sistemlerin ve de deneyimlerin tasarlanması kötü bir şey değildir elbette. Öte yandan bu insan ihtiyaç ve arzularının insanlar arasında yarattığı çıkar çatışmalarında tasarımın da rol oynamasıyla olumsuz ve karanlık bir yönü de vardır denebilir. Tasarım tarihinde savaşların ve ordunun teknik ve teknolojik gelişmelere ne kadar büyük katkıda bulunduğunu ben anlatıyorum. Victor Papanek'ten alıntı yapacağım; bugün şu ya da bu şekilde aydınlatma araçlarından mahrum olan nüfus Edison'un ampulu icat ettiği dönemdeki nüfustan daha kalabalıktır. Ya da tasarımın da önemli bir rol oynadığı üretim tüketim döngülerinin yarattığı atık, çevre kirliliği, doğaya verilen zarar gibi konular tasarımın hayata dokunan karanlık yüzüdür aynı zamanda. Ancak nasıl olumlu ve olumsuz, iyi ve kötü düşünceler ve insanlar varsa, olumlu ve olumsuz, iyi ve kötü tasarımlar da aynı şekilde vardır. Bu anlamda tasarım insan doğasının tam anlamıyla bir yansımasıdır denebilir.

Yerel kültürler ve tasarım etkileşimin nasıl yorumlamaktasınız?

İnsan konuştuğu dilde düşünür derler. Düşündüğü dilde de tasarım yapar. Kültür ve tasarım da bu şekilde ortaya çıkar ve diller gibi, düşünceler gibi, mutfağın ve müzik gibi çeşitlenir. Eskimo dilinde "kar", Arap dillerinde "deve", Amazon halklarının dillerinde "yeşil" üzerine çok ve çeşitli kelimeler olması gibi tasarım da insanların yaşam biçimlerine göre şekillenir. Günümüzde özellikle sosyal ve teknolojik gelişmelerin kültürler arası geçirgenliği ve etkileşimi arttırmasına rağmen özellikle diller, sosyal ve kültürel anlayışlarla iklimsel ve coğrafi koşullar farklı kaldıkça, tasarımlar da dünyadaki bu doğal çeşitliliği yansıtacaklardır.



Would you care to elaborate on the aspect of industrial design that touches life?

This question has both positive and negative aspects. Of course, it is not a bad thing to design products, services, systems, and experiences to meet the needs, desires of human population that increases via mass production. On the other hand, we can say that it has a negative and dark side, as design plays a role in conflicts of interests among people that are caused by these needs and desires. I tell about how greatly wars and army contribute to the techniques and technological developments in the history of design. I will quote from Victor Papanek, "Today more oil lamps and other kinds are needed globally than before the discovery of electricity because there are more people without electric power alive today than the entire global population in Thomas Edison's day". Or, subjects such as wastes, environmental pollution, and natural harms caused by production & consumption cycles where design also plays a role is the dark side of design that touches life at the same time. However, just as negative and positive, good and bad thoughts and people exist, there are also negative and positive, good and bad designs. In that context, we can say that design is a complete reflection of the human nature.

What is your take on local cultures and design interaction?

There is an idea that the language you speak influences the way you think. The way you think influences the way you design. Culture and design emerge this way, and diversify just like languages, thoughts, cuisine and music do. Design takes form based on the life styles of people just as there are many and various words to explain "snow" in Eskimo language, "camel" in Arabic languages, and "green" in the languages used by the Amazons. Today, even though social and technological developments in particular increase the intercultural permeability and interaction, as long as languages in particular, social and technological understandings, climatic and geographical conditions stay different, designs would reflect this natural diversity on earth.

Türk-Japon kültürleri için tasarımda işbirliği projelerinizden bahsetmek ister miydiniz?

Bu yıl yedinci yılına giren iki kültürün ve eğitim kurumunun ortak tasarım eğitimi ve kültürel deneyimden bahsediyoruz bunu derken. Japonya'nın Suzuki gibi, Yamaha gibi, Toshiba gibi endüstriyel anlamda en önde gelen kurumlarını barındıran Hamamatsu kentindeki Shizuoka Sanat ve Kültür Üniversitesi'yle (SUAC) İzmir Ekonomi Üniversitesi'nin çoğunlukla Endüstriyel Tasarım Bölümü öğrencilerinin bir yıl Türkiye'de, bir yıl Japonya'da biraraya gelerek yerel tasarım konuları üzerine birlikte tasarım yapma deneyimi yaşadıkları bir atölyeler dizisi organize ediyoruz her yaz. Giderek gelişerek ve zenginleşerek yaşanan altı yıllık bu ortak deneyim bir yandan çok yerel özellikler taşıyan konu ve problemlere odaklanırken bir yandan da iki farklı kültürden gelen tasarım öğrencilerinin, öğretim elemanlarının, tasarım profesyonellerinin, ve konuyla ilgili diğer kişi ve kuruluşların dahil olduğu kısa ama çok boyutlu bir kültür ve tasarım etkileşimine ve deneyimine dönüştü. İEÜ-SUAC çalıştaylarının birincisi 2014 yılı Ağustos Eylül aylarında Japonya'da düzenlendi, ve "Charinko" isimli o çalıştayda İzmir için farklı bisiklet tasarımları gerçekleştirildi. Bu çalıştayda yapılan tasarımlar daha sonra İzmir'de gerçekleştirilen bisiklet projelerine de önemli katkı sağladılar.

Would you care to elaborate on design collaboration projects for Turkish-Japanese cultures?

We are talking about a joint design education and cultural experience of two cultures and educational institutions that entered into their seventh year of collaboration. It is a collaboration between Department of Industrial Design, Izmir University of Economics and Shizuoka University of Art and Culture (SUAC) in Hamamatsu, Japan which harbors world's leading industrial organizations such as Suzuki, Yamaha, and Toshiba. Each summer, we organize series of workshops where students meet in Turkey for one year and in Japan next to study on local design topics and experience designing together. This six-year common experience, which is improving and thriving each year, turned into a short but multidimensional culture and design interaction and experience with the participation of design students, academics, design professionals, and other related persons and organizations from both cultures as it focused on local topics and issues. The first of the IUE-SUAC workshops took place in Japan in August-September 2014. Turkish and Japanese students designed different electric bicycles for Izmir in the workshop titled, "Charinko". Designs created in this workshop contributed greatly to the bicycle projects in Izmir later on.

Çalıştayların ikincisi “Merutemu” adıyla 2015 yılında Türkiye’de düzenlendi ve çalıştayın teması da İzmir için deniz ulaşım araçları olarak belirlendi. Çalıştay toplamda yaklaşık 25 kişilik grubun iki günlük bir Bodrum gezisiyle başladı. Bu gezide bölgeye özgü deniz araçlarının hem geçmişine hem de bugününe ışık tutan önemli yat ve tekne imalatçıları (Ağanlar Tersanesi, Esen Yat, Agantur) ile müzeler (Bodrum Deniz Müzesi, Bodrum Sualtı Eserleri Müzesi) ziyaret edildi. Japon ve Türk öğrencilerden kurulu çalışma gruplarına deniz araçları tasarımına yönelik sunumların yapıldığı bir seminer de düzenlendi. Çalıştay boyunca tasarım grupları bir yandan kendi tasarımlarını geliştirirken, bir yandan da İzmir’deki ilgili kurum ve kuruluşlarla da tanışma fırsatı bulmuşlar ve bölgenin gerek imalat endüstrisi gerek kentsel ulaşım özellikleri üzerine de bilgi sahibi olmuşlardır. Bu süreçte İzmir Büyükşehir Belediyesinin deniz ulaşım birimi İzdeniz A.Ş. ve bölgenin yat tasarımı konusunda dünya çapında üretim yapan firmaları da ziyaret edildi. Yapılan çalışmalar bir kokteyl ve sergi ile bütün ilgili kurum ve kuruluşlar yanında basınla da paylaşıldı. Üçüncü çalıştay “Go-Yukkuri” 2016 yılında Japonya’da gerçekleştirildi ve Japonya’nın Shizuoka bölgesi turizmini geliştirecek tasarım projeleri gerçekleştirildi. Suzuki, Yamaha, Toyota ve Toshiba firmalarının da destek verdiği çalışmaya Japonya kültür ve turizm kuruluşları da ciddi katkılarda bulundular. Çalıştay sonuçları bölge turizmi için önemli girdiler de sağladı.

2017 yılı Eylül ayında Bodrum’da gerçekleştirilen 4. Çalıştay bölgenin Mavi Tur/Charter sektörüne yönelik ürün-hizmet-sistem tasarımlarına odaklandı. Bodrum Deniz Ticaret Odası, Bodrum Ticaret Odası, Bodrum Belediyesi, Bodrum Denizciler derneğinin önemli katkılarıyla gerçekleşen ve yöreye özgü 3 gulet tekne ile denizde başlayan çalıştay sonuçta tekne tasarımından, ilk yardım gereçlerine uzanan çeşitlilikte tasarımlarla sonuçlandı. Bu tasarımlardan bir kısmı Denizciler Derneği tarafından hayata geçirilmek üzere de değerlendirildi. 5. Çalıştay 30 Ağustos 7 Eylül 2018 tarihleri arasında yine Shizuoka Üniversitesinde ve Shimoda kentinde gerçekleştirildi ve Japonya Shizuoka Havaalanında Japon Yemeklerinin pazarlanmasına yönelik tasarımlara odaklanıldı. 5. Çalıştayın devamında 5 çalıştayın tasarımları sergisi Japonya Shizuoka Üniversitesinde sergilendi, Japonya Türk Büyükelçisi de ziyaret edildi. Bu 6 yıllık süreç içinde çalıştaylar haricinde biri önümüzdeki yıl olacak şekilde 2 öğrencimiz Shizuoka Üniversitesinde ikili anlaşma çerçevesinde öğretim hakkı elde etti, SUAC Tasarım Bölüm Başkanı Prof.Dr. Yasuko Takayama 2017-2018 yıllarında bir dönem bölümümüze misafir öğretim üyesi olarak katkı verdi, ve yine bölüm öğrencilerimiz bu etkinlikler çerçevesinde 2018 yılı Şubat ayında Torino Suzuki Tasarım Merkezini ziyaret etme fırsatı buldular. Bu etkinliklere başından beri Japonya’nın önemli şirketlerinden Toyota, Toshiba, Suzuki, Yamaha ve Lixil’in önemli katkıları oldu ve öğrencilerimiz bu firmalardan tasarımcılarla çalışma fırsatı buldular. Bu altı yıllık süreçte tabi başka hoşluklar da yaşandı. Bodrum’da Mavi Yolculuk temasını tasarımla geliştirmek amacıyla denize açıldığımızda Japon öğrenci ve öğretim elemanlarını ısıran caretta caretta da, Japonya Shimoda’da altıyüz yıllık bir Samuray saunası ya da Geyşa okulu deneyimleri yaşayan Türk tasarım öğrencilerinin şaşkınlığı da bu deneyimlerin parçası oldular.

The second workshop called, “Merutemu” took place in Turkey in 2015 and the theme was identified as the maritime transportation for Izmir. The workshop started with a two-day technical trip to Bodrum. Group of almost 25 people visited major yacht and boat manufacturers (Ağanlar Shipyard, Esen Yacht, Agantur) that shed light on the past and present of sea vehicles unique to the region, and museums (Bodrum Maritime Museum, Bodrum Museum of Underwater Archaeology). A seminar for study groups consisting of Japanese and Turkish students was held in which sea vehicle designs were presented. Throughout the workshop, design groups worked on their designs and got a chance to meet with related institutions and organizations in Izmir and received information on manufacturing industry and urban transportation of the region. During this time, study groups also visited İzdeniz A.Ş., maritime transportation unit of Izmir Metropolitan Municipality and the region’s leading companies in yacht design. Outcomes of the workshop were shared with all related institutions and organizations as well as with the press with a cocktail and exhibition. The third workshop called, “Go-Yukkuri”, took place in Japan in 2016 where students worked on designs to improve the tourism of Japan’s Shizuoka region. Japanese culture and tourism organizations contributed significantly to the workshop also supported by Suzuki, Yamaha, Toyota, and Toshiba companies. Outcomes of the workshop provided significant input for the regional tourism.

The 4th Workshop, which took place on September of 2017 in Bodrum, focused on product-service-system designs of the region’s Blue Voyage/Yacht Charter sector. The workshop started on sea with three gulets unique to the region with the valuable contributions of Bodrum Chamber of Maritime Commerce, Bodrum Chamber of Commerce, Bodrum Municipality, and Bodrum Mariners Association. The workshop ended with a variety of designs including yacht designs and first aid kits, some of which were taken into consideration to be put into practice by the Mariners Association. The 5th Workshop took place on 30 August-7 September 2018 at Shizuoka University again and in the city of Shimoda. Students focused on designs for marketing of Japanese dishes at Shizuoka Airport. Following the workshop, the designs were exhibited at Shizuoka University, and Embassy of Turkey in Japan was visited. During this 6 year-period, 2 of our students (one will be going next year) qualified to study at Shizuoka University as part of the bilateral agreement. Prof. Yasuko Takayama, SUAC Head of Department of Design, contributed to our department as a visiting professor for a period in 2017-2018 academic year. Also, our students got an opportunity to visit Torino Suzuki Design Center in February 2018 as part of these activities, which were supported significantly by the leading companies of Japan: Toyota, Toshiba, Suzuki, Yamaha, and Lixil from the beginning, and our students got a chance to study with designers from these companies. Of course we had other kinds of fun during this six year period. The loggerhead turtles (caretta caretta) which bit Japanese students and lecturers during a cruise to study the Blue Voyage theme in Bodrum, and the amazement of Turkish design students in Shimoda, Japan experiencing a six hundred year Samurai sauna or Geisha school experiences, became a part of these experiences.

Neden 'İzmir Sokak Yemekleri'?

Boyozundan kumrusuna, midye dolmasından şambalisine, söğüşünden gevreğine kadar ayaküstü tükettiğimiz bu yiyecekler dünya çapında güzel ve lezzetli yerel değerlerimiz aslında ve kesinlikle günümüzün tasarım katkısıyla yerelliği aşip asıl hak ettikleri global bir değere dönüşmeleri mümkün. 23 Ağustos-3 Eylül 2019 tarihlerinde gerçekleştirilen 6. Çalıştay "ALBERABER 2019" gibi 2020 Tokyo Olimpiyatlarına denk gelecek olan 7. Çalıştay da Japonya'daki yöresel gıdalarla (ve de çiçeklerle) ilgili tasarımlara odaklanacak.

Why 'Street Food of Izmir'?

These street foods, including but are not limited to boyoz (type of pastry), kumru (type of sandwich), stuffed mussels, şambali (Turkish Damascus dessert), söğüş (cold cuts), gevrek (type of bagel) that we just consume on the run are in fact worldwide delicious local values, and they can overcome this locality and turn into a global value they deserve with the contribution of today's design. Just like the 6th workshop "ALBERABER 2019" held on 23 August-3 September 2019, the 7th Workshop, which will coincide with 2020 Tokyo Olympic Games, will focus on local tastes of Japan (and the flowers).



Photo by Margo Brodowicz on Unsplash

Proje çıktıları nasıl sergileniyor? Bu ortak tasarımları İzmir sokaklarında görebilecek miyiz? Bunun için neler gerekli?

Tam bizim bunları konuştuğumuz şu anda bu yaz düzenlediğimiz çalıştayda ortaya çıkan projeler İstanbul'da Haliç Kongre Merkezi'nde düzenlenen Türkiye Tasarım Haftası kapsamında sergilenmektedir. Daha önceki 6 çalıştay göstermiştir ki Japon ve Türk iki üniversitenin daha çok kültür, turizm ve özellikle gıda odaklı bu çalıştayları ele alınan bölgenin tanıtımına çok önemli katkılar sağlamaktadır. Geçtiğimiz yıl Japonya'nın Shizuoka Bölgesi Turizmine katkı sağlamak amacıyla düzenlenen Fuji Musubi Çalıştayının sonuçları bunun için iyi bir örnektir. Omotenashi Blues uluslararası çalıştay da Bodrum'un turizm dışında farklı alanlarda da tanıtımı için önemli bir rol oynamıştır. İzmir'e özgü gıdalar konusunda hayata geçirilebilecek fikirler bu çalıştayda ortaya çıkmıştır ve 2020 Tokyo Olimpiyatları sırasında Japonya'da sergilenecektir. Sırf bu sergi bile İzmir için önemli bir tanıtım fırsatıdır. Çalıştaylara Japonya'nın en önde gelen firmaları destek vermektedir. Bu çalışmalar Uluslararası Tasarım Eğitimi İşbirliği örneği olarak uluslararası kongrelerde de paylaşılmaktadır. Bu süreçte gözlenen en önemli veri çalışmaya katılan öğrencilerin öğrencilik yıllarında ve mezuniyetten sonra da çok başarılı oldukları ve önemli ulusal ve uluslararası başarılarına imza attıklarıdır. Uluslararası A-Design ödüllü Mert Karaman, Mehmet Ergül ile bu yıl Georgia Tech'den kabul alan Nektar Ege Altıntoprak akla gelen ilk isimlerdir.

Sırada Neler var?

2020 yılı Eylül ayında gerçekleştirilecek 7. Çalıştay da bu sefer Japonya'nın ve Hamamatsu kentinin yerel lezzetlerine ve de ek olarak çiçeklerine odaklanacak. Çalıştayda ortaya çıkacak tasarım projelerinin aynı zamanda kent yakınındaki Hamana gölünün turistik faaliyetlerine de katkıda bulunması hedefleniyor. Bölge yemeklerinin özellikle Shogun kültürü içinde önemli bir yeri var ve sadece bu konu bile bizim için yepyeni bir tasarım heyecanı demek. Uzak olduğunuzu sandığınız bir kültürün içinde kendinizin, kendinizin içinde o çok uzak sandığınız şeylerin tasarım sayesinde keşfedilmesi olarak ifade edebileceğim çok enteresan bir süreç yaşanacak demektir yeniden.

How do you exhibit the project deliverables? Will we be able to see these joint designs in the streets of Izmir? What needs to be done?

At the very moment we are talking about these, the projects from this summer's workshop are being exhibited at the Design Week Turkey at Haliç Congress Center, Istanbul. The previous six workshops have proven that culture, tourism, and especially food oriented workshops of these two universities, Japanese and Turkish, contribute greatly to the economy of the region being addressed. Outcomes of the Fuji Musubi Workshop organized last year in order to contribute to Japan's Shizuoka Region is a very good example to this. Also, the Omotenashi Blues international workshop played an important role in promotion of Bodrum in areas other than tourism. Ideas that can be materialized regarding foods unique to Izmir came up in this workshop and they will be exhibited during the 2020 Tokyo Olympic Games in Japan. This exhibition alone is a very important promotion opportunity for Izmir. These workshops are being supported by the leading companies in Japan. These studies are also being shared at international conferences as an example of International Design Education collaboration. The most important data reviewed during this process is the fact that students participating in these workshops have been successful during their university years and after they graduated, and achieved significant national and international successes. International A-Design award winner Mert Karaman, Mehmet Ergül and Nektar Ege Altıntoprak, who has been admitted to Georgia Tech this year, are the first names that come into mind.

What's next?

The 7th Workshop to be held in September 2020 will address the local tastes, and additionally, flowers of Japan and the city of Hamamatsu. Design projects at the end of the workshop are planned to contribute to the touristic activities of the nearby Lake Hamana. Dishes of the region have a significant place in Shogun culture in particular, and this alone means a new type of design excitement for us. It means that we will again be experiencing a very interesting process that I can define as the discovery of self in a culture that is thought to be distant from us, and discovery of those things within us that are thought to be distant, via design.

HABERLER NEWS



SERĞİ / EXHIBITION YAPI KREDİ KOLEKSİYONUNDAN RENKLER

Colors From Yapi Kredi Collection
20 Kasım 2019, Çarşamba - 19 Aralık 2019, Perşembe
November 20, 2019, Wednesday to December 19, 2019, Thursday.

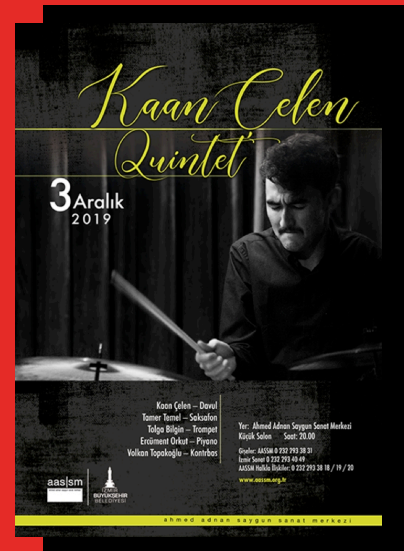
İzmir'de Ahmed Adnan Saygun Sanat Merkezi'nde açılacak "Yapı Kredi Koleksiyonu'ndan Renkler" adlı sergi, Yapı Kredi Koleksiyonu'nun seçkileriyle hazırlanan 75. yıla özel en geniş çaplı sergi niteliği taşıyor.

The exhibition, Colors from the Yapı Kredi Collection, which will be opened at Ahmed Adnan Saygun Art Center in Izmir, is the largest exhibition dedicated to the 75th anniversary of Yapı Kredi Collection.

KONSER / CONCERT KAAN ÇELEN QUINTET 03 ARALIK 2019 / December 03, 2019

Doğumundan itibaren sol kolunu kullanamayan Kaan Çelen, 2008 yılında fizyoterapistinin önerisiyle davul çalmaya başladı. 2012 yılında ilk davul ve jazz derslerini Ediz Hafızoğlu'ndan aldı. Aynı zamanda Ferid Odman, Şenol Küçükıldırım, Cem Aksel ve Tony Moreno ile çalışma fırsatı buldu. Kaan Çelen tarz olarak bebop ve modern besteleri yorumluyor.

Kaan Çelen, who was unable to use her left arm since her birth, started playing drums in 2008 with the suggestion of a physiotherapist. In 2012, he took his first drum and jazz lessons from Ediz Hafızoğlu. He also had the opportunity to work with Ferid Odman, Şenol Küçükıldırım, Cem Aksel and Tony Moreno. Kaan Çelen interprets bebop and modern compositions in style.



HABERLER NEWS



KONSER / CONCERT

TAKSİM TRİO

09 ARALIK 2019 / December 09, 2019

Klarnet, bağlama ve kanunun sıradışı birlikteliği Ahmed Adnan Saygun Sanat Merkezi'nde müzikseverlerle buluşuyor! Özgün bestelerin yanı sıra repertuarlarında Orhan Gencebay, Zülfü Livaneli ve Şükrü Tunar'ın parçalarına yer veren üçlü dünya müziğinin en önemli müzik fuarı WOMEX'te ayakta alkışlandı ve Londra Caz Festivali'nde sahne aldı.Enstrümanlarına tutkun Hüsnü Şenlendirici, İsmail Tunçbilek ve Aytaç Doğan'dan oluşan Taksim Trio, müzikal zenginlikleriyle dünya müziğinde son yılların en dikkat çekici gruplarından biri sayılıyor.

Clarinet, bağlama and qanun will meet the music lovers at Ahmed Adnan Saygun Art Center! In addition to the original compositions, Orhan Gencebay, Zülfü Livaneli and Şükrü Tunar's pieces in their repertoires were applauded at WOMEX, the most important music fair of the trio world music and took the stage at London Jazz Festival. Taksim Trio, composed of Hüsnü Şenlendirici, İsmail Tunçbilek and Aytaç Doğan, who are passionate about their instruments, is considered one of the most remarkable bands of recent years in the world music with its musical richness.

YARATICI EKONOMİ SEMİNERLERİ

YEK Sohbetler

Yaratıcı ekonomi alanında çalışan araştırmacı ve kademesyenlerin etkileşimlerini artırarak, disiplinler arası çalışma ve yaratıcı ekonomi boyutundaki çıktılarını artırılabilirliği için tasarlanan seminerler iki ayda bir gerçekleşecektir.

CREATIVE ECONOMY SEMINARS

YEK Chats

Seminars designed to increase the interdisciplinary work and increase the research based outputs of creative economy by increasing the interaction of researchers and academicians working in the field of creative economy will be held every two months.



HABERLER NEWS

İKLİM DEĞİŞİKLİĞİNE DUYARLI YAPILAR

*Program içeriği Mimarlık bölümü ile istişare edilmiştir.

Hedefi

Mimaride geleneksel unsurlar ile harmanlayan bir yaklaşımın Dünya örneklerinin teknik detaylarına erişim imkanı sunmak. Yaratıcı Ekonomiler kapsamında yer alan mimarlık alanına dair, Dünyada başarılı eserlere imza atan GreenPlatform (Almanya) ekibi ile İEÜ'nde mimarlık Alana yaratıcı katkı sunmak ve çekim merkezi olmasına katkı sunmak.

Kapsamı

Mimarlık öğrencileri, mimarlık sektörü firma çalışanları, iç mimarlık, peyzaj mimarlığı, inşaat mühendisliği mezun, öğrenci ve sektör temsilcileri.

Kontenjanı

20 kişi 35 saat

CLIMATE RESPONSIVE BUILDINGS

* Program content has been consulted with the Department of Architecture.

Target

Providing access to technical details of the world examples of an approach that blends creativity and climate sensitivity in architecture and blends innovative elements with traditional elements. To make a creative contribution to the field of architecture with the GreenPlatform (Germany) team, which has accomplished successful works in the world in the field of architecture within the scope of Creative Economies, and to contribute to the attraction center.

Coverage

Architecture students, architecture sector employees, interior architecture, landscape architecture, civil engineering graduates, students and sector representatives.

Quotas

20 people 35 hours



YARATICI ANLATI SANATI SERTİFİKA PROGRAMI

*Program içeriği medya iletişim bölümü ile istişare edilmiştir.

Yaratıcılığın bireysel ve girişimcilik dünyasına dönük yüzünde yazılı ve sözlü anlatı becerilerinin gelişimine katkı sunarken, İEÜ'nin üniversite +sektör bağlantılarına farklı bir boyutta katkı sunmak

*Geleneksel Anlatı Becerileri Pazarlama ve Marka İletişimi Beden ve Ses Hakimiyeti Yazılı Anlatı becerilerinde Masal tekniklerinin kullanımı ve SEO entegrasyonu

*İş dünyasında ikna becerilerinin başında gelen anlatı becerilerinin geliştirilmesi için beyaz yakalı çalışanları ve girişimci adaylarının gelişimine katkı sunmak

20 kişi / 16 saat

CREATIVE STORYTELLING CERTIFICATE PROGRAM (Beginners)

* Program content has been consulted with media communication department.

While contributing to the development of written and oral narrative skills on the face of creativity towards individual and entrepreneurial world, contributing to IUE's university + sector connections in a different dimension

* Traditional Narrative Skills Marketing and Brand Communication, Body and Voice Domination Use of Storytelling Techniques in Written Narrative Skills and SEO Integration

* To contribute to the development of white-collar employees and entrepreneurial candidates for the development of narrative skills, which is one of the leading persuasion skills in the business world.

20 people / 16 hours





İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ
Yaratıcı Ekonomi Araştırmaları Merkezi

