

## Önsöz

### *Preface*

Ivan Sutherland, 1963 yılında ilk Sketchpad’i geliştirdiğinde, çok büyük olasılıkla tasarım ve üretim teknolojilerinde nasıl bir dönüşümü başlatmış olabileceğini hayal bile etmemişti. O tarihten bu yana, insan-bilgisayar etkileşimindeki, bilgisayar destekli tasarım ve üretim teknolojilerindeki yenilik ve değişimlerin baş döndürücü hızı, sadece tasarlama ve üretme biçimlerimizi değil, düşünme ve öğrenme biçimlerimizi de dönüştürmeye başlamıştır. 1970’lerde elektronik ve bilişim teknolojilerinin de CAD/CAM teknolojilerine benzer bir gelişim hızı ile eşlik etmesi, bugün hepimizin varlığını neredeyse kanıksadığı robot teknolojilerini, sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamalarını, “akıllı” olarak nitelendirilen otonom, tepkimeli sistemleri, büyük veri (big data) gibi pek çok yeni olguyu beraberinde getirmektedir.

Bugünün malzeme anlayışı sadece fiziksel malzemeyi değil, siber malzemeyi de içermekte; dosyadan fabrikaya anlayışı daha da genişleyerek, karmaşık ve çok disiplinli veri ile ortaya çıkan modeller ve etkileşim biçimleri ile yeni bir eko sistem oluşturmaya başlamıştır. Zaman zaman dijital ekosistem olarak tanımlanan bu yeni sistemde, yer, zaman gibi temel kısıtlar da ortadan kalkmaya başlamış ve tasarım, üretim ve sonrası, verinin büyüklüğü ve farenin tıklama süresi ile ölçülür hale gelmiştir. Geçmişte hayal bile edilemeyen, olanaksız olduğu düşünülen pek çok şey artık olanaklı...

Bu bağlamda, mimarlık yapılması çok zor ya da olanaksız olan yapıları artık içermekte, malzemenin, strüktürün, formun ve inşaat eyleminin sınırlarını zorlamaktadır. Sanal ve gerçek mekanlar bir arada var olabilmekte, olanaksız mekanlar görünür kılınabilmektedir. Günümüzün tasarım, üretim ve yeni deneyimlere olanak sağlayan sanal gerçeklik teknolojileri artık büyük fabrikalardan okullara, ofislere hatta evlere kadar girmiş ve 3-boyutlu yazıcılar ile birlikte eklemeli üretim, tasarım-üretim ilişkisinde de yeni olanaklar ortaya çıkarmaktadır.

Öte yandan, çevresel, politik ve ekonomik gerekçelerle deneylediğimiz savaşlar ve sonucunda ortaya çıkan göç benzeri sorunlar, küresel düzeyde yeni “olanaksızlıkları” da gündeme getirmektedir. Sürdürülebilirlik ise, günümüzde tüm disiplinlere ve mimarlığa çok daha fazla sorumluluk yüklüyor: MSTAS 2017, sadece yeni tasarım ve üretim teknolojilerinin değil, aynı zamanda “olanaksızın olanaklarının” araştırıldığı bir bilgi paylaşım ortamı, bir iletişim/etkileşim ağı olarak bu tartışmalarda yer almaya devam edecek.

Arzu Gönenç Sorguç, *Haziran 2017*