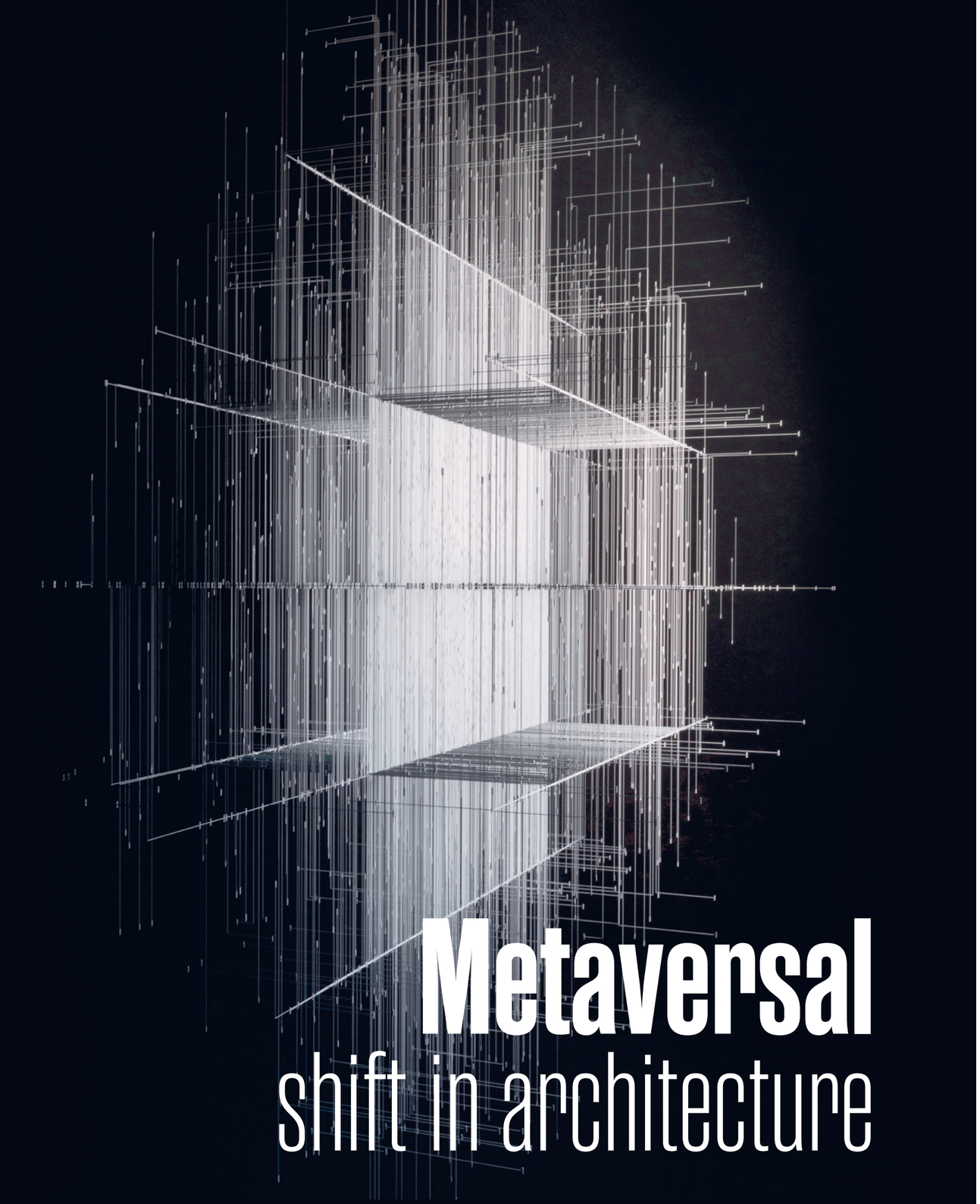


Metaversal shift in architecture

Space Graph

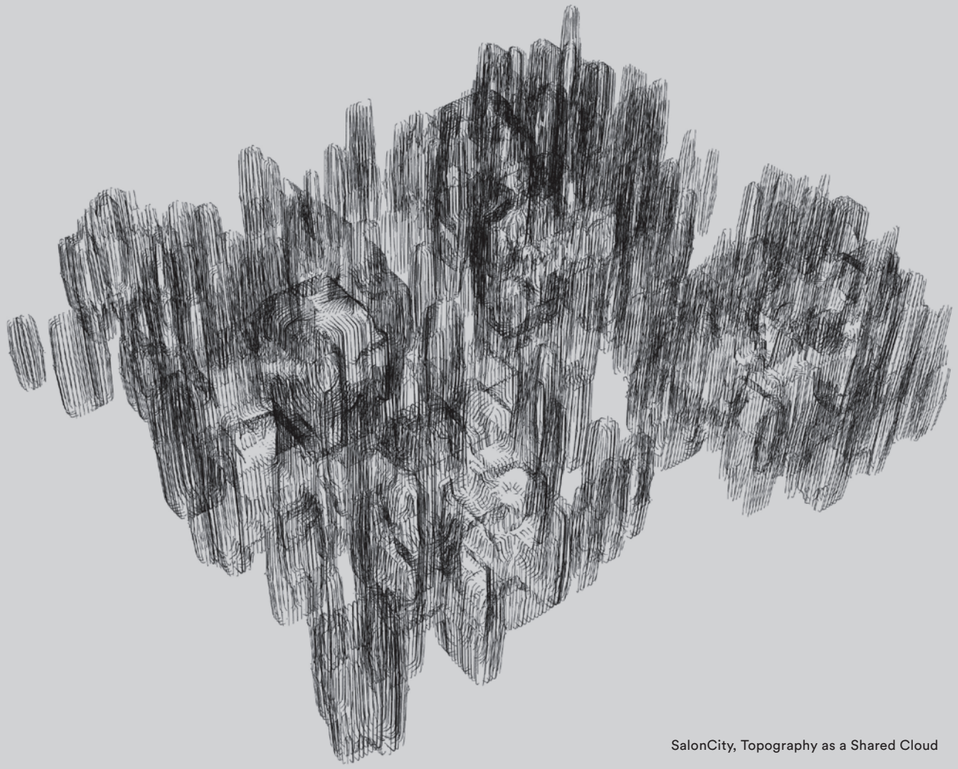
Under the influence of the global pandemic, the digitalisation of real economies has been accelerated in the last two years. During this time, we witnessed decentralised data processing models enable open networks and interoperable ecosystems. On a slower temporal scale, the transformation of architecture and how we perform architecture is also striking. As the legacy of the modern era, the phases of architectural production have been over-classified and reduced to isolated and separate knowledge areas. All this reduction has ultimately transformed architects into actors whose role is only to manage the phases of making buildings, mediating between engineers, contractors, government officials and the law. Considering the challenging conditions of construction, such as high costs and unpredictable processes, much of architectural production has remained on paper. In the end, it seems that architecture has lost its role as the master builder of our modern cities in this recent period. In this impasse that architecture has perhaps reached, it seems to be on the lookout for alternative modes of production and environments where architecture can regain its autonomy.
In this sense, meta cities and meta universes seem to architecture as an ideal alternative space where it can reinvent itself. However, the act of architecture goes back to the appearance of the first human beings on earth. And it will be a gradual process by which architecture departs from the physical crust of the planet and lands in a digital world.
At this point, architects can be brave in using the most innovative tools and modes of production in order to define a transition between physical and digital spaces. It seems that it will be vital for the architectural discipline to speculate on the future of cities, ecology, space, art, culture, and communities. In parallel with this vision, one of our goals in Salon has been to produce ideas on how we will position our architectural practice within the flow brought by this metaversal shift. We had the opportunity to think and produce on this digital-physical transition within a series of projects during our practise since 2011. In the project Space Graph, we experienced a wide range of technological tools in our production phases, from VR installation to generative design and robotic performance. We had the chance to evaluate the relationship between time and space that is frequently addressed by the current approaches of modern physics. This evaluation resulted in an exhibition consisting of a series of algorithmic space generations and installations that can be experienced virtually. Space Graph was one of the first virtual space experiments of Salon. On the transition between digital and physical, we created a more comprehensive experiment with Refik Anadol in 2011. The Augmented Structures project took place in Istiklal Street in Istanbul as a public performance. Sound recordings taken from the street at certain physical intervals turned into mathematics, and this mathematical data turned into an animated structural installation on the facade of the YKY building. In this way, the façade as an architectural element transformed into a living topographic surface involved in the public space as an active object. Digital tools and environments enabled the structure, which is confined to its physical limits in a way, to expand its architectural situation in an unexpected manner.
All these digital expansions can solidify our predictions about how the architectural discipline, that has been building the physical world for 12 000 years, since the earliest communal structures, will exist in a virtual universe. The discipline of architecture can become the main actor that builds virtual networks and cities in the post-21st century. The capabilities brought by digital tools can lead architecture and space to reach an advanced state, free from all its physical constraints. For architectural practice which usually results in a single final form in physical space, there is now a chance to evolve into generative descriptions in virtual cities where users can intervene in parameters and where the space generates itself in real time. And perhaps more important than all these, architecture can embrace democratic forms of making in virtual cities interoperated by diverse communities. By bringing together non-location specific communities enabled by distributed networks, architecture can lead to a collective creation of digital manifestations and utopias.
Considering our passionate interest in urban and architectural utopias, we may begin to look for antecedents of these ideas. In his Situationist utopia New Babylon, Constant Nieuwenhuys had dreamed and produced a comprehensive study of a new urban space from the 1950s to the 1970s. He had portrayed the inhabitants of New Babylon as fully aware of their power over their surroundings and their ability to transform and recreate their urban environment. Constant dreamed of an uninterrupted process of creation and re-creation where entire urban space is surrendered to the most unexpected influences. Diving into New Babylon, we witness an organisation of a collective mode of making where communities generate and recreate their spaces in various forms as an act of self-expression. The shift we are now experiencing towards virtual universes appears to bring us closer to this utopian ideal.
The architectural experiments of Salon in the virtual environment seek to widen its scope based on this conceptual background. To this end, we experiment participatory strategies to create a meta-city project that we called SalonCity. This project aims to create a community that will follow the development of architecture in this virtual city. By developing various infrastructures and international collaborations, SalonCity aims to create resources and educational funds on virtual urbanisation and virtual architecture.
SalonCity is an algorithmic landscape that grows via generative urbanism and is built by its own community. Focusing on space, technology and ecology, this spatial experiment is a virtual architectural utopia. Here the topography exists as an interoperable collective digital cloud. It expresses the image of an interoperable urban labyrinth, where architecture is directly constructed and experienced and where diverse non-location specific communities are learning by making and learning from each other.
In a universe where the boundary of architecture is not restricted by engineering and physics, the most important criteria of architectural conditions would be creativity.
SalonCity aims to investigate the limits of architectural creativity in a universe where these boundaries do not exist.
In this context, it aims to reveal a language of space guided by architecture, technology, and experimentation. As we are getting ready to launch this communal experimentation and share it with the public, we invite communities to contribute to this collective creation.

Sotto l'influenza della pandemia globale, la digitalizzazione delle economie reali è stata accelerata negli ultimi due anni. Durante questo periodo, abbiamo assistito a modelli di elaborazione dei dati decentralizzati che permettono reti aperte ed ecosistemi interoperabili. Su una scala temporale più lenta, colpisce anche la trasformazione dell'architettura e del modo in cui la eseguiamo. Come eredità dell'era moderna, le fasi della produzione architettonica sono state iperclassificate e ridotte ad aree di conoscenza isolate e separate. Tutta questa riduzione ha infine trasformato gli architetti in attori il cui ruolo è solo quello di gestire le fasi di realizzazione degli edifici, mediando tra ingegneri, appaltatori, funzionari governativi e legge. Considerando le difficili condizioni della costruzione, come gli alti costi e i processi imprevedibili, gran parte della produzione architettonica è rimasta sulla carta. Alla fine, sembra che l'architettura abbia perso il suo ruolo di costruttore principale delle nostre città moderne in questo recente periodo. In questa impasse che ha forse raggiunto, l'architettura sembra essere alla ricerca di modi alternativi di produzione e di ambienti in cui possa riconquistare la sua autonomia. In questo senso, le meta città e i meta universi sembrano uno spazio alternativo ideale dove reinventarsi. Tuttavia, l'atto dell'architettura risale alla comparsa dei primi esseri umani sulla terra. E il processo attraverso il quale l'architettura si allontana dalla crosta fisica del pianeta e atterra in un mondo digitale sarà graduale.

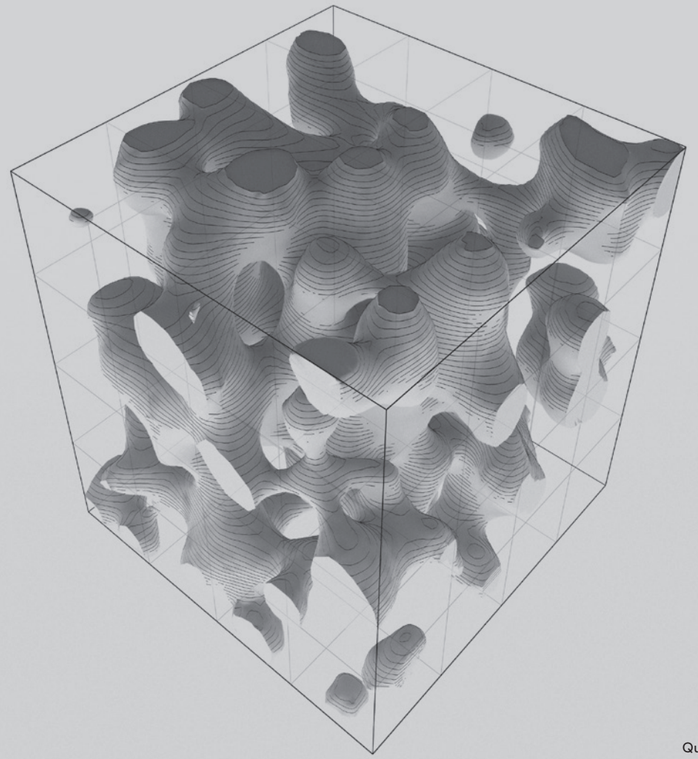
A questo punto, gli architetti possono essere coraggiosi nell'utilizzare gli strumenti e i modi di produzione più innovativi per definire una transizione tra spazi fisici e digitali. Sembra che sarà vitale, per la disciplina architettonica, speculare sul futuro di città, ecologia, spazio, arte, cultura e comunità. Parallelamente a questa visione, uno dei nostri obiettivi a Salon è stato quello di produrre idee su come posizionare la nostra pratica architettonica all'interno del flusso portato da questo spostamento metaversale. Abbiamo avuto l'opportunità di pensare e produrre su questa transizione digitale-fisica in una serie di progetti sin dal 2011. Nel progetto Space Graph, abbiamo sperimentato una vasta gamma di strumenti tecnologici nelle nostre fasi di produzione, dall'installazione VR al design generativo e alla performance robotica. Abbiamo avuto la possibilità di valutare la relazione tra tempo e spazio che è spesso affrontata dagli attuali approcci della fisica moderna. Questa valutazione è sfociata in una mostra che consiste in una serie di generazioni spaziali algoritmiche e installazioni che possono essere vissute virtualmente. Space Graph è stato uno dei primi esperimenti di spazio virtuale di Salon. Sulla transizione tra digitale e fisico, abbiamo creato un esperimento più completo con Refik Anadol nel 2011. Il progetto Augmented Structures si è svolto in Istiklal Street, a Istanbul, come performance pubblica. Le registrazioni sonore prese dalla strada a certi intervalli fisici si sono trasformate in matematica, e questi dati matematici si sono trasformati in un'installazione strutturale animata sulla facciata dell'edificio YKY. In questo modo, la facciata come elemento architettonico si è trasformata in una superficie topografica vivente coinvolta nello spazio pubblico come oggetto attivo. Gli strumenti e gli ambienti digitali hanno permesso alla struttura, che in un certo senso è confinata nei suoi limiti fisici, di espandere la sua situazione architettonica in modo inaspettato. Tutte queste espansioni digitali possono solidificare le nostre previsioni su come la disciplina architettonica, che ha costruito il mondo fisico per 12.000 anni, fin dalle prime strutture comunitarie, esisterà in un universo virtuale. La disciplina dell'architettura può diventare l'attore principale che costruisce reti e città virtuali nel post 21° secolo.

Le capacità portate dagli strumenti digitali possono portare l'architettura e lo spazio a raggiungere uno stato avanzato, libero da tutti i suoi vincoli fisici. Per la pratica architettonica, che di solito risulta in una singola forma finale nello spazio fisico, c'è ora la possibilità di evolvere in descrizioni generative in città virtuali dove gli utenti possono intervenire nei parametri e dove lo spazio si genera da solo in tempo reale. E forse, più importante di tutto questo, l'architettura può abbracciare forme democratiche di fabbricazione in città virtuali interoperate da diverse comunità. Mettendo insieme comunità che non sono specifiche di un luogo, abilitate da reti distribuite, l'architettura può portare a una creazione collettiva di manifestazioni e utopie digitali. Considerando il nostro appassionato interesse per le utopie urbane e architettoniche, possiamo cominciare a cercare gli antecedenti di queste idee. Nella sua utopia situazionista New Babylon, Constant Nieuwenhuys aveva sognato e prodotto uno studio completo di un nuovo spazio urbano dagli anni '50 agli anni '70. Aveva ritratto gli abitanti di Nuova Babilonia come pienamente consapevoli del loro potere su ciò che li circonda e della loro capacità di trasformare e ricreare il loro ambiente urbano. Constant sognava un processo ininterrotto di creazione e ricreazione in cui l'intero spazio urbano si abbandona alle influenze più inaspettate. Immergendoci nella Nuova Babilonia, assistiamo all'organizzazione di un modo collettivo di fare dove le comunità generano e ricreano i loro spazi in varie forme come atto di auto-espressione. Lo spostamento che stiamo vivendo ora verso gli universi virtuali sembra avvicinarci a questo ideale utopico. Gli esperimenti architettonici di Salon nell'ambiente virtuale cercano di ampliare la sua portata sulla base di questo background concettuale. A questo scopo, sperimentiamo strategie partecipative per creare un progetto di meta-città che abbiamo chiamato SalonCity. Questo progetto mira a creare una comunità che seguirà lo sviluppo dell'architettura in questa città virtuale. Sviluppando varie infrastrutture e collaborazioni internazionali, SalonCity mira a creare risorse e fondi educativi sull'urbanizzazione virtuale e l'architettura virtuale. SalonCity è un paesaggio algoritmico che cresce attraverso l'urbanistica generativa ed è costruito dalla sua stessa comunità. Concentrandosi su spazio, tecnologia ed ecologia, questo esperimento spaziale è un'utopia architettonica virtuale. Qui la topografia esiste come una nuvola digitale collettiva interoperabile. Esprime l'immagine di un labirinto urbano interoperabile, dove l'architettura è direttamente costruita e sperimentata e dove diverse comunità non specifiche del luogo stanno imparando facendo e imparando le une dalle altre.

In un universo in cui il confine dell'architettura non è limitato dall'ingegneria e dalla fisica, il criterio più importante delle condizioni architettoniche sarebbe la creatività. SalonCity mira a indagare i limiti della creatività architettonica in un universo dove questi confini non esistono. In questo contesto, mira a rivelare un linguaggio dello spazio guidato dall'architettura, dalla tecnologia e dalla sperimentazione. Mentre ci prepariamo a lanciare questa sperimentazione comunitaria e a condividerla con il pubblico, invitiamo le comunità a contribuire a questa creazione collettiva.



SalonCity, Topography as a Shared Cloud



Quantum Foam