

Arkaplan_

Culture & Space metninin işaret ettiği gibi ve bizce de gözlemlenen hali ile metropoller ve bunların arasında çok farklı katmanları ile yer alan İstanbul, “müdahale edici” olan tasarım disiplinleri için kaotik ve karmaşık bir gerçeklik sergilemektedir. Bienal temasındaki insan – tasarım ilişkileri ve tasarımcının bu kaotik ortamda ilerleyebilmesi ve yeni alternatifler ortaya koyabilmesi noktalarında tasarımcıdan izlediği şehrin kendisindeki bu kaotikliğe ve onla beraber gelen ‘özerkliğine’ eşlik etmesi gerekmektedir. Buradaki özerklik, kısaca, şehrin kendine ait bir ritmi, habitatu ve ekosistemi olmasıyla beraber aslında kendi başına sürekli bir şekilde (kendini üretmesi ve çoğaltması haricinde) “araştırma ve tasarım” eylemlerini gerçekleştirmesidir. Şehir bilinçaltında ve bizzat yaşam pratiği diye özetleyebileceğimiz eylemlerinde kendi kendine sürekli bir takım araştırmalar/öğrenmeler gerçekleştirip bunlara göre tasarımlar yaratmaktadır; ve bunlardan da öğrenip yenilerini eklemektedir. Bu eylemler şehre ait ve bizim de bazen kullanıcı olarak içine dahil olduğumuz katmanlar derecelerinde gerçekleşirken, fena oranda kritik şekilde, bu öğrenme ve tasarım eylemleri iç içe geçmiş bulunmaktadır. Bunun sebepleri ise hem şehir yaşantısının ve pratiklerinin yüksek hızında hem de bu çok-katmanlılık durumu olarak özetlenebilir.

Bu durum ışığında öncelikli olarak bir öğrenme ve sonra müdahale eğiliminde olan tasarımcı, eğiliminde ve araçlarında mental bir transformasyon geçirmeli ve önce bu iç-içeliğin ve griftliğin farkında olmalıdır. Sözü edilen bu kaotikliğin, karmaşıklığın ve özerkliğin varlığında, şehri anlayabilmek için yaklaşımında ve metodlarında bir takım değişiklikleri kurgulamalıdır. Her ne kadar böylesine büyük ve karmaşık bir gerçekliğin tümüne dahil bir görüş elde etmek imkansız olsa da, kendi yaratacağı bakma araçları ile bütüne dair bir takım ipuçları ile beraber olası müdahaleler için bazı “anlar” ve “alanlar” bulması yada yaratması mümkün olabilir. Atölyede üzerinde durulacak bu şanslarla beraber, bu çalışma bir yandan teorik bir düzeyde de olsa, konvansiyonel tasarım eğilimlerinde analiz/öğrenme ve tasarlama safhalarının ayrılığının geçersizliğini ve özellikle böylesine özerk hareket eden karmaşık gerçekliklerdeki (metropol şehirler, kamusal alanlar vb.) anlamsızlığını vurgulamayı da amaçlamaktadır.

Şehirde iç-içe geçen öğrenme-tasarım eylemi ışığında, tasarımcı da kendi eylemini bu griftliğin içinde kurgulamalı; bu iki eylemden birini diğerine tercih etmeyecek şekilde öğrenme-tasarım tek-eylemine yönelmelidir. Bu noktada tasarımın zaten öğrenme ile başladığını ve şehre dahil bir takım fikirlerin, manipülasyonların, yeni alternatiflerin ancak ondan öğrenerek; şehre dair mekanizmaların, katmanların ve ilişkilerin işleyişlerine ait ipuçlarının izinde ve bilgisinde düşünülebileceği hatırlanmalıdır. Son olarak, tasarım araçları ve tasarım-düşüncesi (*design-thinking*) özelinde ise süreç ve mecralar (araçlar) bu iç-içe geçmişliğin doğası gereği bu bütünlüğün sürekli sergilendiği bir boyut kazanmaktadır. Tasarım araçları aslında öğrenme araçlarıdır; müdahale ise öğrenmenin sadece yeni bir safhasıdır. Tıpkı şehir hakkında öğrenmenin bir tasarım davranışı olduğu gibi.

Tema_

Sözü edilen öğrenme-tasarım eylemlerinin gerçekleşmesi ve İstanbul şehrine dair bir takım ipuçları edinebilmek için bir yada birkaç yoğun kamusal lokal incelemeye alınacaktır. Grup tartışmaları ve gözlemler ışığında ayıklanacak olan bu lokalin yaşantısına ve gerçekliğine dair katmanlar, hem teker teker hem de farklı eşlemeler ile iç-ilişkilerinin keşfedilmesi doğrultusunda incelenecektir. Bu anlamda bu öğrenme-tasarım eylemi bir deney niteliği kazanmakta, seçilen lokal ise deney alanı ve nesnesi haline gelmektedir. Bu deneyin ve öğrenilenlerin devamında ise gene öğrenilen “mikro-pattern’ler” (uzamsal, ritimsel, davranışsal) ışığında bazı katmanlar yada katman-setleri üzerinde manipülasyonlar ile yeni durumlar, olasılıklar ve gene yeni deney çıktıları aranacaktır. Bu manipülasyon diye nitelediğimiz tasarım müdahaleleri aslında şehir hakkında öğrenmeye devam etmek anlamına gelmektedir.

Bu noktada, son duruma dair hedeflenen bir ölçek, bir nesne veya senaryo öngörüsü bulunmamaktadır. Grift araştırma-tasarım süreçlerinin bir özelliği olarak manipülasyon senaryoları tamamen öğrenme sürecinin ışığında çıkan bilgiler ve hikayeler (*narratives*) ışığında gerçekleşecektir. Temalarını ve sayılarını kestirmek olanaksızdır. Ancak tüm sürecin bir öğrenme eylemi olduğu düşünülürse, hem ilk katman incelemelerinin hem de sonrasındaki manipülatif durumların aynı öneme sahip olduğu ve ortaya çıkacak yeni durumların çokluğunun öğreneceklerimizin çokluğu anlamına geleceğinden dolayı olumlu olacağı düşünülebilir.

Mecra_

Bu tür grift bir süreci kendine kılavuz edebilecek olan mimari tasarımın, tıpkı ana metodlarından biri olan çizim mecrasında olduğu gibi bir anlamda gene şehrin karmaşıklığına ve hızına eşlik edebilecek “video ve editleme” mecralarını da kullanması gerekmektedir. Grup tartışmaları sırasında kullanılacak eskizler ve kısa çizili aktarımlar haricinde atölye boyunca, gene öğrenme/analiz ve müdahale/tasarım sürekliliğinin üzerine yayılacağı şekilde, video malzemeleri ve editleme araçları kullanılacaktır. İlk gözlem ve gerçekliği ayıklama süreçlerinden eşleme ve inceleme sürecine ve daha sonraki manipülasyon süreçlerinde sürekli video mecrası üzerinde çalışılacaktır. Bu noktada zaten belli oranda görülecek olan öğrenmenin sürekli olmasına benzer şekilde, manipülasyon ve tasarımcı müdahalesinin “gerçekliğin ayıklanmaya başladığı anda” başladığı durumudur. Tasarım, mevcut gözün önündeki gerçekliğe müdahale edilip yeni bir gözle bakılmaya çalışıldığı anda başlamaktadır. Yani tasarımcı bir anlamda öğrenmeye heves ettiğinde eylemine de başlar. Bize göre mimari tasarımın bu durumun farkında olması ve ona göre eğilim ve yaklaşımlarını gözden geçirmesi mühimdir.

Süreç boyunca grup içi tartışmalar, altlık ve sunuma dair eskiz ve çizimler haricinde sürekli olarak ve de mümkünse sınırlı bir görsel dile sahip olan video editleme mecrası üzerinde çalışılacaktır. Bütün grup üyeleri için gerekirse de her bir çalışma ekibinde video çekimi ve editlenmesi konusunda bilgili katılımcıların bulunması tavsiye edilmektedir. Yürütücüler tarafından da teknik destek sağlanacaktır. Bunun haricinde katılımcıların tartışma, gözlem ve genel anlamda şehir yaşantısına meraklı olmaları ve gördüklerini ifade etme arzuları yeterlidir.

Metod_

(Bu kısım İngilizce daha kolay özetliğinden, yürütücülerin notlarında yer aldığı özet şekliyle verilmiştir. Daha detaylı bilgi ve sürecin gelişimi atölye başlangıcında iletilecektir. Katılımcıların, eskiz defterleri, çizim araçları ve -herkesin olmasa da- kamera / video kayıt cihazları ve Autocad, Adobe Photoshop, Illustrator, Premiere ve After Effects uygulamalarının çalıştığı bilgisayar getirmeleri gerekmektedir.)

- 0- Introduction & Selection of Locales
- 1- Recording Reality (*fully exposed*)
- 2- Decoding Layers *thru Discussion, Sketches & Video Editing*
- 3- Looking at Individual Layers, Getting a Sense of Micro-Patterns (Behaviors, Spatialities, Rhythms) of the City Locale and Looking Further at Possible Inter-links & Relations between Various Layers and Layer-Sets *thru Discussion & Video Editing*
- 4- Looking for Alternative Modes of Reality and of Inter-relations by Manipulation of Layers or Inter-connected Layer-Sets *thru Video Editing & Drawings (Final)*
- 5- Everyone is Happy & We are up for Drinks and Some Drunk-Chat in Bomontiada

Kısaca_

Şehir bir gerçeklik olarak son derece karmaşık, katmanlı ve bir de başına buyruk şekilde hareket etmektedir. Eğer biz tasarımcılar olarak onun hakkında veya onun üzerinde bir şeyler denemek, yapmak, araya girmek istiyorsak önce ona dair bir takım davranış modelleri öğrenmemiz, yani bir takım mikro-değerler edinmemiz gerekir. Ancak bunları biraz bilebilirsek, yani onun dilinden biraz konuşabilirsek şayet onun değerleriyle, mekanizmasıyla oynayabilir; ona yeni gerçeklikler önerebiliriz. Önce vanaların sayısını ve borulardan geçenleri biraz anlamak lazım.

Ve mesleğe dair bir not olarak da, bu edinme / öğrenme işi zaten tasarlamanın ve tasarım eyleminin bir parçasıdır. Mecra ve yöntem olarak da tasarım bu geri kalan kısmından ayrılamaz ve tıpkı tasarım metodlarında olduğu gibi tasarımcıların, öğrenirken de kendi araç ve mecralarını “icat etmeleri” gerekir. Tüm süreç ise zaten tektir.

Ve biz atölyede video kullanacağız.

Eylül 2016.