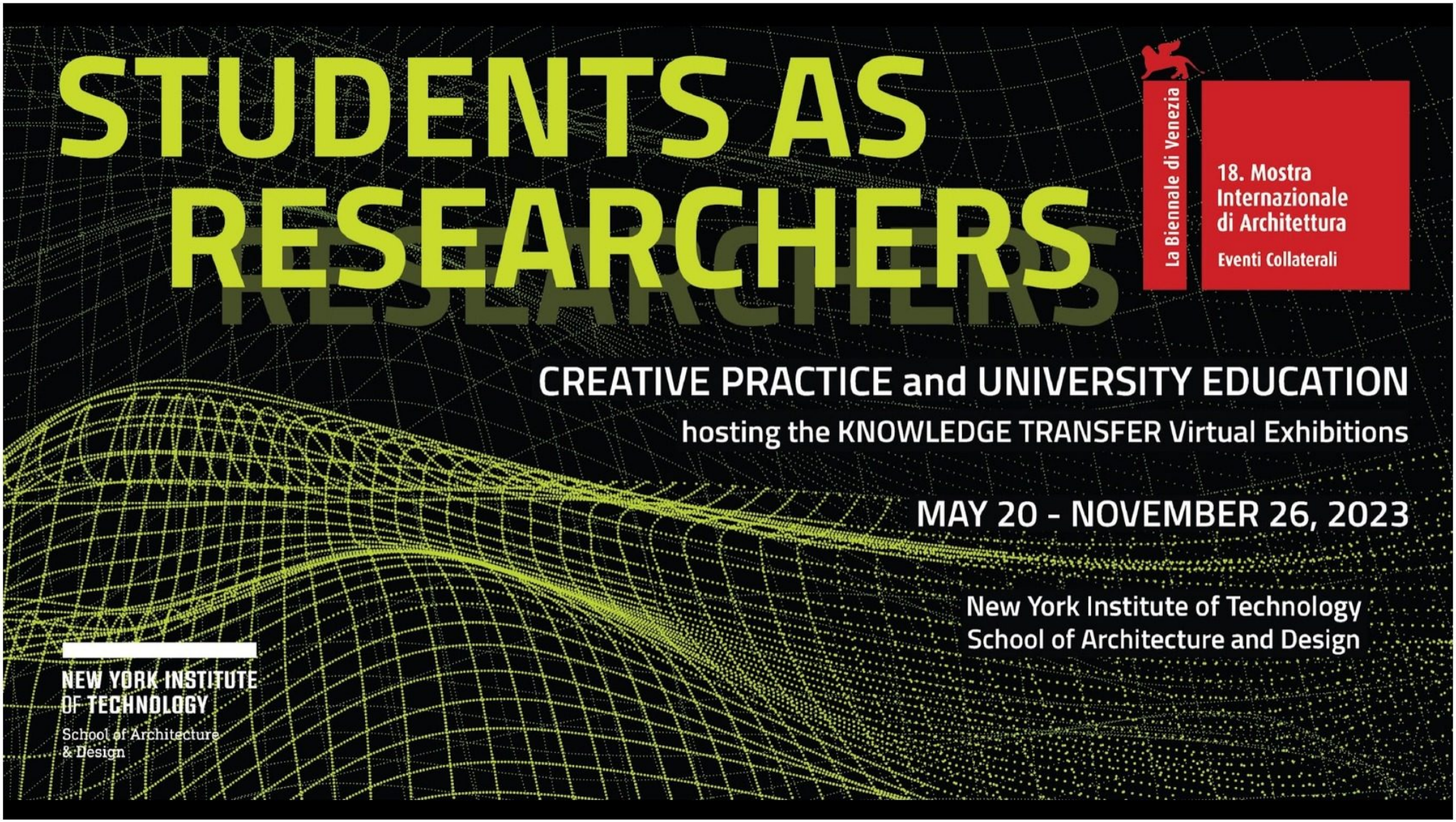

STUDENTS AS
RESEARCHERS
La Biennale di Venezia
18. Mostra
Internazionale
di Architettura
Eventi Collaterali
CREATIVE PRACTICE and UNIVERSITY EDUCATION
hosting the KNOWLEDGE TRANSFER Virtual Exhibitions
MAY 20 - NOVEMBER 26, 2023
New York Institute of Technology
School of Architecture and Design
NEW YORK INSTITUTE
OF TECHNOLOGY
School of Architecture
& Design



Gebze Technical University, Department of Architecture

Responsive Landscape | Paesaggio reattivo

Project Lead / Professors | Capo Progetto / Professori — Tutors: Fitnat CİMŞİT KOŞ, Mehmet Ali GASSELOĞLU (Phd Candidate).
Critics: Özgür KAVURMACIOĞLU, Büşra AĞAÇ (Phd Candidate), Seben AŞKIN KÜTÜKÇÜ, Ece ÇINAR BALCI (Phd Candidate)

Project Team / Students | Team di progetto / Studenti — Muammer GÜMÜŞ, Buse Nafiye Kılıçarslan, Emre Hüsrev, Ceyda Melis Arslan, Rama Al Said, Berk Can Ağtaş, Sudenur Kaplan

"Responsive Landscape" addresses the emerging construction within a flow-based ecological landscape modeling. An unconventional interactive and performative modeling process is built owing to the visibility of the invisible as flow-based formations moving between scales both spatially and temporally. Modeling is considered a dynamic agent of architectural design in which information materializes. The holistic setup of the experiments constitutes an emergent cartography, and the designer who conducts the experiments oscillates between the flows of nature and alternative tectonic constructions with inhabitation scenarios. In the studio process, emergence is a concept that asserts very complex systems materialize (emerge) from very simple parts acting within very simple rules. The 1st Experiment is a cartography of a flow in nature with storyboards and tectonic experiments; the 2nd Experiment explores nature as a value and emergence construction synchronizations are developed by converting it through constructing new realities for future narratives. The adaptive act of this new constructive action and its possible interactions with nature have a responsive interface that is constructed by uncertain actions based on flow-based information of nature. Contemporary design issues mainly focus on an emergence, which is integrated by responsive and performative constructions which are dynamic. It is a provocation to explore trans-disciplinary modes and wider fields of knowledge.

Il "Paesaggio Reattivo" affronta la costruzione emergente all'interno di una modellazione del paesaggio ecologico basata sul flusso. Un processo di modellazione interattivo e performativo non convenzionale è costruito grazie al visibile dell'invisibile come formazioni basate sul flusso che si muovono tra le scale sia spazialmente che temporalmente. La modellazione è considerata come un agente dinamico della progettazione architettonica in cui le informazioni si materializzano. L'impostazione olistica degli esperimenti costituisce una cartografia emergente e il progettista che conduce gli esperimenti oscilla tra i flussi della natura e costruzioni tettoniche alternative con scenari abitativi. Nel processo di studio, l'emergenza è un concetto che afferma che sistemi molto complessi si materializzano (emergono) da componenti molto semplici che agiscono all'interno di regole altrettanto semplici. Il 1° Esperimento è una cartografia di un flusso naturale con una narrativa ed esperimenti tettonici; il 2° esperimento esplora la natura come valore e le sincronizzazioni della costruzione dell'emergenza vengono sviluppate convertendola attraverso la costruzione di nuove realtà per narrazioni future. L'atto adattativo di questa nuova azione costruttiva e le sue possibili interazioni con la natura hanno una interfaccia reattiva che è costruita da "azioni incerte" a partire da informazioni basate sul flusso della natura. Le questioni del design contemporaneo si concentrano principalmente su un'emergenza integrata da costruzioni reattive e performanti che sono dinamiche. È una provocazione per esplorare modalità transdisciplinari e campi di conoscenza più ampi.