• OYUN •

SONSUZ BİR COĞRAFİ YAP-BOZU TAM BURADA BAŞLATABİLİRSİNİZ. RUTİN DÜNYANIZA KENDİNİZİN BİLE TANIMAYACAĞI BİR GİRİŞ YAPIN. DAHA ÖNCE HİÇ HAYAL ETMEDİĞİNİZ BİR ŞEYİ KEŞFETMEK İÇİN ŞEHRİNİZİ İNCELEYİN. TERRA INCOGNITA (TI) BİR ŞEHRİ ŞİFRELEMEK VE DEŞİFRE ETMEK İÇİN OYNANIR

TI'de oyuncular kollektif bir tamamlanmamışlığı haritalarlar. Yap-boza ekleyerek, oyuncular şehirlerindeki çelişkileri ve çatlakları tanımlarlar, bilinmeyen mahalleleri keşfederler, evrilen gizemleri çözerler ve gizli coğrafyalar üzerine fanteziler kurarlar. TI bir aktivizm aracı, bir sanat eseri ve tartışmaları ateşleyici bir unsur olarak, bütün bu özellikleri bünyesinde birleştirebilir.

Bu gazetedeki talimatları izleyerek veya gözardı ederek, oyuncular yap-boz oluşturma teknikleri geliştirebilir ve kollektif yap-boz parçalarıyla oyunlar oynayabilirler. Ne bütünüyle birleştirilmiş ne de tamamlanmamış olan TI, hayatınızda sizi en çok etkilemiş olan yerleri yeniden geri getirmek veya var olmasını dilediğiniz şehri yaratmak için oynanabilir.

• THE GAME •

YOU CAN START AN INFINITE GEOGRAPHICAL PUZZLE RIGHT HERE. ENTER YOUR ROUTINE WORLD IN A WAY YOU WOULDN'T EVEN RECOGNIZE. STUDY YOUR CITY TO DISCOVER SOMETHING YOU HAD NEVER IMAGINED. TERRA INCOGNITA (TI) IS PLAYED TO CIPHER AND DECIPHER A CITY

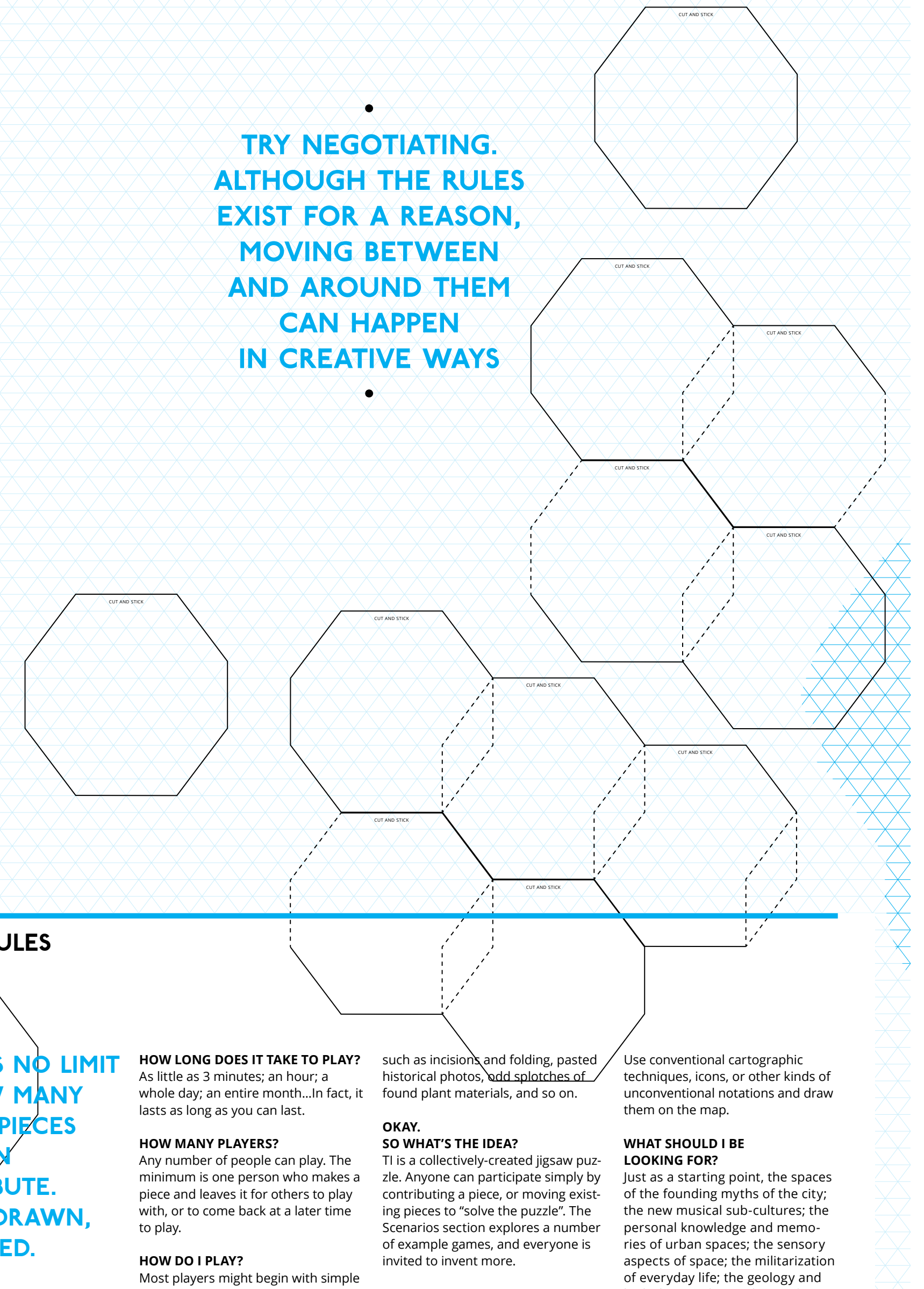
In TI, players map a collective incompleteness. By adding to the puzzle, players identify conflicts and fissures in their surroundings, explore unknown neighborhoods, solve evolving mysteries, and fantasize about hidden geographies. TI is a combined activist tool, an art piece and a discussion catalyst all in one.

By following or ignoring the instructions in this newspaper, players can develop techniques of puzzle-making, and play games with their collective puzzle pieces. Neither fully assembled or incomplete, TI can be played to recover the places that most affected you in your life; or invent the city that you wish existed.

•

TRY NEGOTIATING. ALTHOUGH THE RULES EXIST FOR A REASON, MOVING BETWEEN AND AROUND THEM CAN HAPPEN IN CREATIVE WAYS

•



OYUNUN KURALLARI

İSTER ÇİZİLMİŞ, İSTER YAPIŞTIRILMIŞ OLSUN, TOPLAMDA KAÇ ADET YAP-BOZ PARÇASIYLA KATILABİLECEĞİNİZ KONUSUNDA BİR SINIR YOKTUR

BUNUNLA BERABER, BAZI GENEL YÖNLENDİRİCİ İLKELER VAR

OYUNUN SÜRESİ NE KADAR?
Üç dakika kadar kısa bir süre olabilir; bir saat; bütün bir gün; bütün bir ay... Aslında, siz ne kadar devam edebilirseniz, oyun da o kadar sürer.

KAÇ OYUNCU?
Oyuncu sayısı sınırlı değil. Minimum koşul bir oyuncunun bir yap-boz parçası yapması ve diğerlerine oynamaları için bırakması veya daha sonra geri gelip oynamaya devam etmesidir.

NASIL OYNAYACAĞIM?
Oyuncular çoğunlukla basit şemalarla veya şehrin plan görüntüleriyle başlayabilirler. Bunları basit çizgilerle kurşun veya tükenmez kalemle çizin, gözlemlediğiniz veya hatırladığınız olguları not edin. Bireyler veya ekipler başka sanatsal formlara da başvurabilirler, örneğin bulunmuş kağıt parçalarını kart üzerine yapıştırıp kolaj yapmak gibi. Alternatif haritalama yöntemleri, örneğin kesikler, katlamalar, yapıştırılmış tarihi fotoğraflar, gelişigüzel serpiştirilmiş buluntu bitki malzemeleri vb.

PEKİ ANA FİKİR NEDİR?
TI kolektif bir çalışmayla yaratılan bir yap-bozdur. Herkes bir yap-boz parçasıyla katkıda bulunabilir, veya "bulmacayı çözmek" için varolan parçaları yerinden oynatabilir. Senaryolar bölümü bir dizi örnek oyunu açımlar, isteyen herkes daha fazla senaryo yaratabilir.

EN TEMELDE, TI AŞAĞIDAKİ SÜREÇLERDEN OLUŞUR:
New City Reader'ın haritasını veya kendi şehrinizin haritasını, boş bir kağıt veya herhangi bir dizin kartı alın. Bu gazeteyle birlikte verilen harita renklendirilebilir, doldurulabilir ya da bir mekana, bir arzuya dair kişisel hafızanın veya kentsel dünyanın dış mekanları arasında neşeli bir koşturmanın izleği çizilebilir.
Geleneksel haritacılık teknikleri, ikonları veya geleneksel olmayan diğer işaretlendirmeler kullanın ve bunları haritanın üzerine çizin.

NE GİBİ ŞEYLER ARAMALIYIM?
Yalnızca bir başlangıç noktası olarak: şehrin kuruluş efsanelerinin mekanları; yeni müzikal alt-kültürler; kentsel mekanların kişisel bilgisi ve hafızası; uzamın duyumsal özellikleri; gündelik hayatın askerileşmesi; ayaklarınızın altındaki jeoloji ve hidroloji; hava uzamı; gözetleme; ilginç saç stillerinin mahallesel yoğunlaşmaları; şehre dair metaforlar; aşık olma mekanları...

BU YAP-BOZUN YARIŞMA/REKABET TEŞVİK EDEN BİR ÖZELLİĞİ VAR MI?
Olabilir ama şart değil.

GAME RULES

THERE IS NO LIMIT TO HOW MANY PUZZLE PIECES YOU CAN CONTRIBUTE. EITHER DRAWN, OR PASTED.

THAT BEING SAID, THESE ARE SOME GENERAL GUIDELINES.

HOW LONG DOES IT TAKE TO PLAY?
As little as 3 minutes; an hour; a whole day; an entire month...In fact, it lasts as long as you can last.

HOW MANY PLAYERS?
Any number of people can play. The minimum is one person who makes a piece and leaves it for others to play with, or to come back at a later time to play.

HOW DO I PLAY?
Most players might begin with simple diagrams or plan views of the city. Draw these in pen or pencil with simple lines and notes of any observed or remembered phenomena. As individuals or as teams, players might decide to venture into other artistic forms, such as found pieces of paper pasted onto the card as collage. Try other kinds of alternative mapping, such as incisions and folding, pasted historical photos, odd splotches of found plant materials, and so on.

OKAY. SO WHAT'S THE IDEA?
TI is a collectively-created jigsaw puzzle. Anyone can participate simply by contributing a piece, or moving existing pieces to "solve the puzzle". The Scenarios section explores a number of example games, and everyone is invited to invent more.

AT THE MOST BASIC, THE TI PROCESS IS THE FOLLOWING:
Take the New City Reader's map, use your own city's map, or a blank piece of paper to make a puzzle piece. The piece can be colored, filled or outlined with the traces of a personal memory of a space, a desire, or an exterior romp through the urban realm.
Use conventional cartographic techniques, icons, or other kinds of unconventional notations and draw them on the map.

WHAT SHOULD I BE LOOKING FOR?
Just as a starting point, the spaces of the founding myths of the city; the new musical sub-cultures; the personal knowledge and memories of urban spaces; the sensory aspects of space; the militarization of everyday life; the geology and hydrology underneath your feet; the air space; surveillance; neighborhood concentrations of interesting hairstyles; the metaphors of the city; the spaces of falling in love...

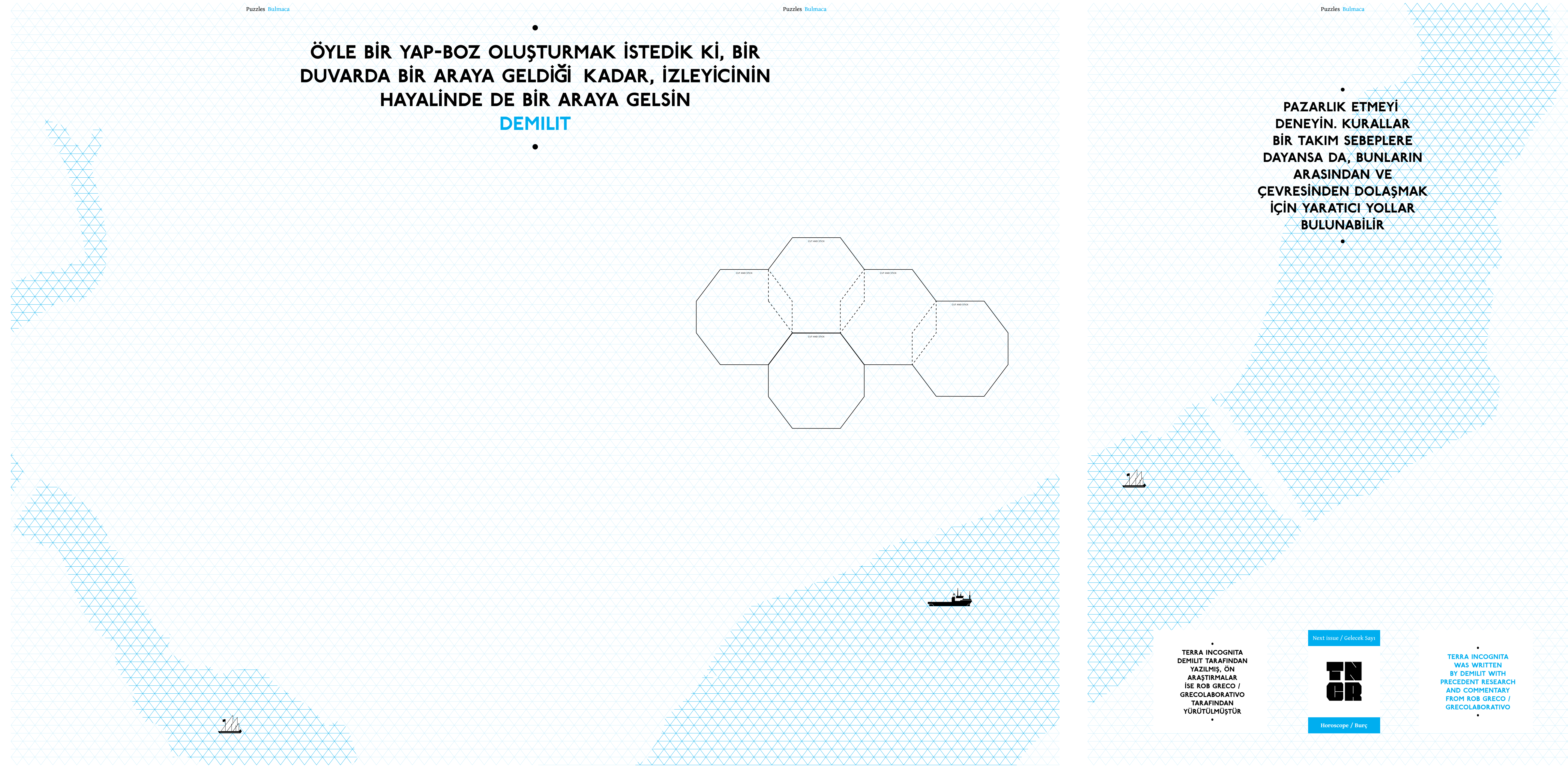
IS IT A COMPETITIVE PUZZLE?
It can be, but doesn't have to.

•

ÖYLE BİR YAP-BOZ OLUŞTURMAK İSTEDİK Kİ, BİR DUVARDA BİR ARAYA GELDİĞİ KADAR, İZLEYİCİNİN HAYALİNDE DE BİR ARAYA GELSİN

DEMILIT

•



•

PAZARLIK ETMEYİ DENEYİN. KURALLAR BİR TAKIM SEBEPLERE DAYANSA DA, BUNLARIN ARASINDAN VE ÇEVRESİNDEN DOLAŞMAK İÇİN YARATICI YOLLAR BULUNABİLİR

•

•
TERRA INCOGNITA DEMILIT TARAFINDAN YAZILMIŞ, ÖN ARAŞTIRMALAR İSE ROB GRECO / GRECOLABORATIVO TARAFINDAN YÜRÜTÜLMÜŞTÜR
•

Next issue / Gelecek Sayı

Horoscope / Burç

•
TERRA INCOGNITA WAS WRITTEN BY DEMILIT WITH PRECEDENT RESEARCH AND COMMENTARY FROM ROB GRECO / GRECOLABORATIVO
•

• TERRA INCOGNITA •

THE NEW CITY READER

EDITION
BASKI
İSTANBUL

ISSUE
SAYI 03
BULMACA
PUZZLES

JULY
TEMMUZ 12
2012

MİMARLIK, TASARIM, KAMUSAL ALAN VE KENT GAZETESİ

A NEWSPAPER ON ARCHITECTURE, DESIGN, PUBLIC SPACE AND THE CITY

•
THERE IS ONLY ONE RULE: ALL PLAY MUST BE TO KEEP THE PUZZLE IN PLAY
•

•
YALNIZCA TEK BİR KURAL VAR: TÜM OYUN YAP-BOZU HEP OYUNUN İÇİNDE TUTARAK OYNANMALI
•

• OLASI SENARYOLAR •

TALİMATLARI YENİDEN DÜZENLEYEBİLİR, YENİ OYUNLAR İCAT EDEBİLİR, KURALLARI BOZABILIR VEYA FARKLI YAP-BOZLARI BİRLEŞTİREBİLİRSİNİZ.

Senaryolar izlenmesi olası bir takım talimatlar olarak sunulmuştur. Bu senaryolar yalnızca eğlenmek için, veya beklenmedik kentsel dinamikleri ve mekanları ortaya çıkarmak için oynanabilir. "Yanlış" yap-boz diye birşey yoktur. Oyunlar uzak mesafeler arası, yap-boz parçalarını diğer ülkelerdeki arkadaşlara e-posta ile göndererek veya oyunların internette paylaşım amaçlı dijital versiyonları yaratılarak bile oynanabilir.

KELİMELER-İLE-ARKADAŞLAR
Şehirde bir olguyu (görüntüler, kokular, sesler, olgular) tarif etmek için yalnızca kelimeleri veya metinleri kullanın. Bireysel veya grup olarak, panoramaları, manzaraları, pazarları, kirliliği, gürültüyü, trafiği, müzisyenleri ve deneyimlediğiniz duyumları belgeleyin. Hatırlatma: yalnızca kelime ve metin kullanın ve şehrin kendi hikayesini yazmasını seyredin.

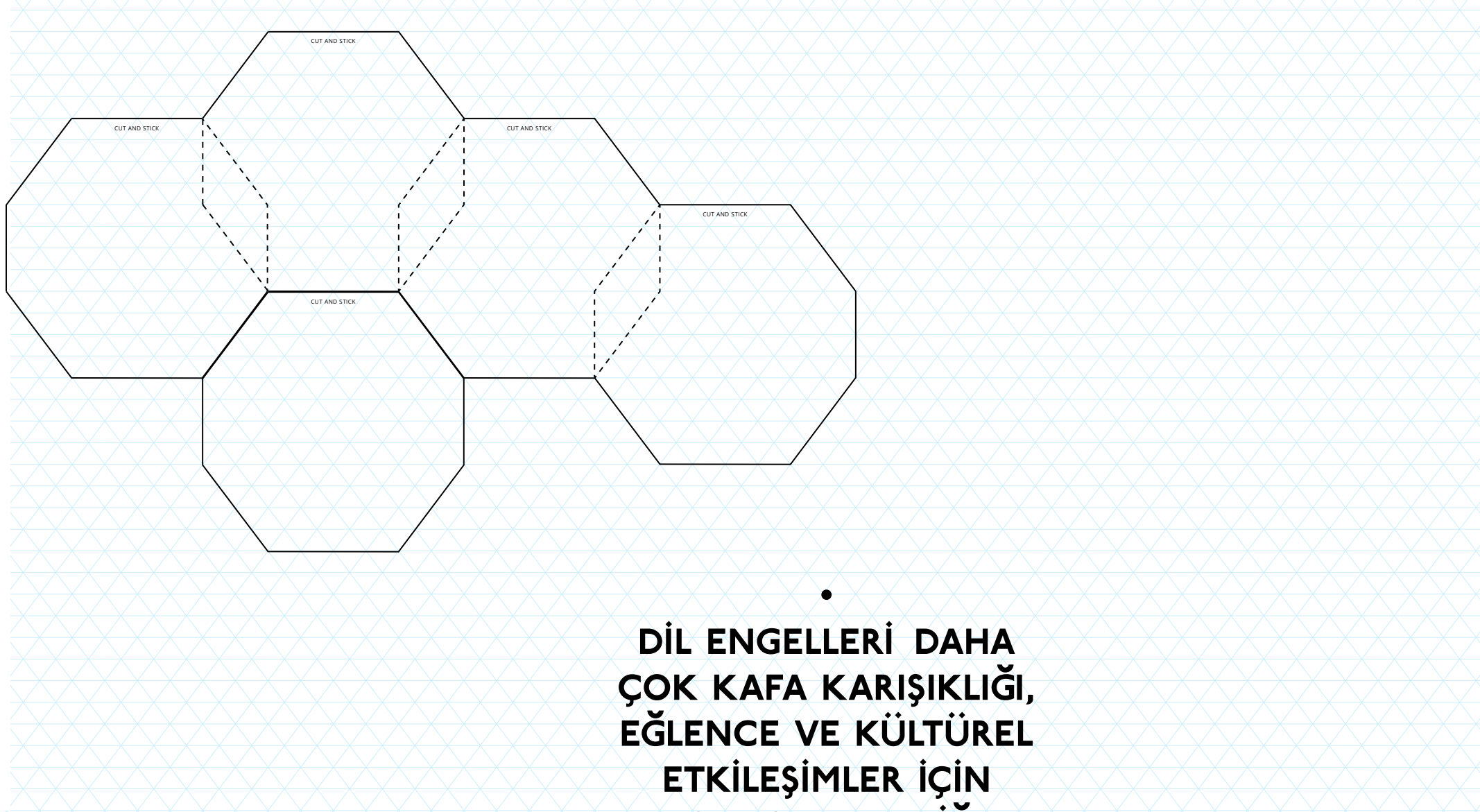
MASHUP** HARİTALAMAK**: Eski haritalar veya başka şehirlerin haritalarından yeni parçalar toplayın, bunları yap-boz parçaları olarak şekillendirin ve bu ödünç alınmış parçalardan oluşturduğunuz karışımı yeni bir mekan veya bütünüyle yeni bir şehir yaratmak için kullanın. ****mashup: Farklı kaynaklardan gelen nesneleri birleştirip, biçimlendirmek özelleştirmek ve istenilen bir formatta ve istenirse başka araçları da kullanarak sunmak için kullanılan yöntemlere verilen isim. **ç.n.**

GALERİ OYUNU
Katılımcıların her biri NCR'yi kullanarak, kendilerine ait bir kağıt parçasını kullanarak kendi yap-boz parçalarını oluştururlar. Harita üzerindeki ızgara şablon çizgileri, parçanızın şeklini – bunun dış hatlarını çizebilir ya da kesebilirsiniz – tasarlamanıza yardımcı olması için kullanılabilir. Başlangıç için bazı fikirler:
- Şehrin bir bölümünü yürüyerek gezin. Yürüyüşünüzün rotasını parçanızı kesceğiniz dış çevre çizgisi olarak kullanın.
- Yürüyüş alanınızı gözlemleyin ve dinleyin. Parçanızın içinde oklar belirterek not alın.
- Kağıdın dışına taşan sokakları, nehirleri, bisiklet yollarını, binaları, anayolları, trenleri ve diğer öğeleri belgeleyin.
- Haritayı bir çizimle, şiirle, gizli bir mesajla, siyasi içerikli bir şikayetle, yeni bir büyük planla, yüzeye yapıştırılmış buluntu bir kağıt parçasıyla, veya en sevdiğiniz mahalle gezintisinin ana hatlarını belirten bir şekille doldurun.
- Her parça İstanbul'la veya oyunun oynandığı şehirle bir özdeşleşmeye referans olmalıdır.
- Bir yap-boz parçası tasarladıktan ve ona bir anlam yükledikten sonra, galeri duvarına gönderebilirsiniz.
- Gönderimle ilgili herhangi bir yönerge yoktur. Parçalar kenar şekillerinin eşleştiği yerlerde, veya bir cadde ya da bir su kütlesinin birleştiği yerde birleştirilebilir. Parçalar üstüste binebilir, hatta altlarında başka parçaları gizleyebilirler.

Yap-bozun son hali, toplanmış bütün parçaları, birbirlerine monte edilmiş bir şekilde görüp, uygun gördükleri şekilde kendi bağlantılarını ve çağrışımlarını kuran seyircilerin hayalinde bir araya gelir.

SEL BASKINI
İki oyuncu veya iki oyuncu takımıyla başlayın. İlk oyuncu şehri sel basmış bir durumda hayal eder. Suların üzerinde neler olurdu? Neler yüzer, neler batardı? Şehirde yönünüzü nasıl tayin ederdiniz? Verilen haritayı kullanarak, yüksek zeminleri ve alçak zeminleri belirlemek için şehrin farklı alanlarını araştırın. Kıyı bölgelerini, kanalları, bentleri, tabakaları gözlemleyin. Altyapıların, örneğin tünellerin, bir sel baskınından nasıl etkileneceğini hayal etmeye çalışın. Yeni kıyı şeritleri veya bunların bazı kısımlarını çizin, ve şekillerini kesip çıkartın.
Yap-boz parçaları oluşturulduktan sonra, ikinci oyuncu sel baskınına uğramış şehri yeniden inşa etmeli, hangi bölümlerin kuru, hangilerinin ıslak olduğunu, ve her şeyin nasıl birbiriyle bağlandığını – veya bağlanmadığını – belirlemelidir. Ya da bir kaç oyuncu birlikte ortak bir çalışma gerçekleştirip, bulmacayı çözebilirler.

FOTOĞRAF ÇEKMEYİ, YENİ TALİMATLARI BELGELEMEYİ, TARTIŞMALAR BAŞLATMAYI VE BAŞKA ARKADAŞLARINIZA ANLATMAYI UNUTMAYIN!



•

DİL ENGELLERİ DAHA ÇOK KAFA KARIŞIKLIĞI, EĞLENCE VE KÜLTÜREL ETKİLEŞİMLER İÇİN FIRSAT SUNAR. DİĞER OYUNCULAR VEYA KOMPLOCULAR ÇEVİRİ KONUSUNDA YARDIMCI OLABİLİRLER

•

• POSSIBLE SCENARIOS •

YOU CAN REMIX INSTRUCTIONS, INVENT NEW GAMES, HACK THE RULES, OR COMBINE DIFFERENT PUZZLES

The Scenarios are offered as possible sets of instructions to follow. They can be played just for fun or to reveal unanticipated urban dynamics and spaces. There's no "wrong" puzzle. The games can even be played over long distance by mailing the pieces as postcards to friends in other countries, or creating digital versions of the games to share online.

Words-with-friends
Use words or text as the only means to describe a phenomenon in the city (sights, smells, sounds, phenomena). As individuals or groups, document the panoramas, views, foods, markets, filth, noises, traffic, musicians, and the sensations you experience. Remember: only use words and texts and watch the story of the city write itself.

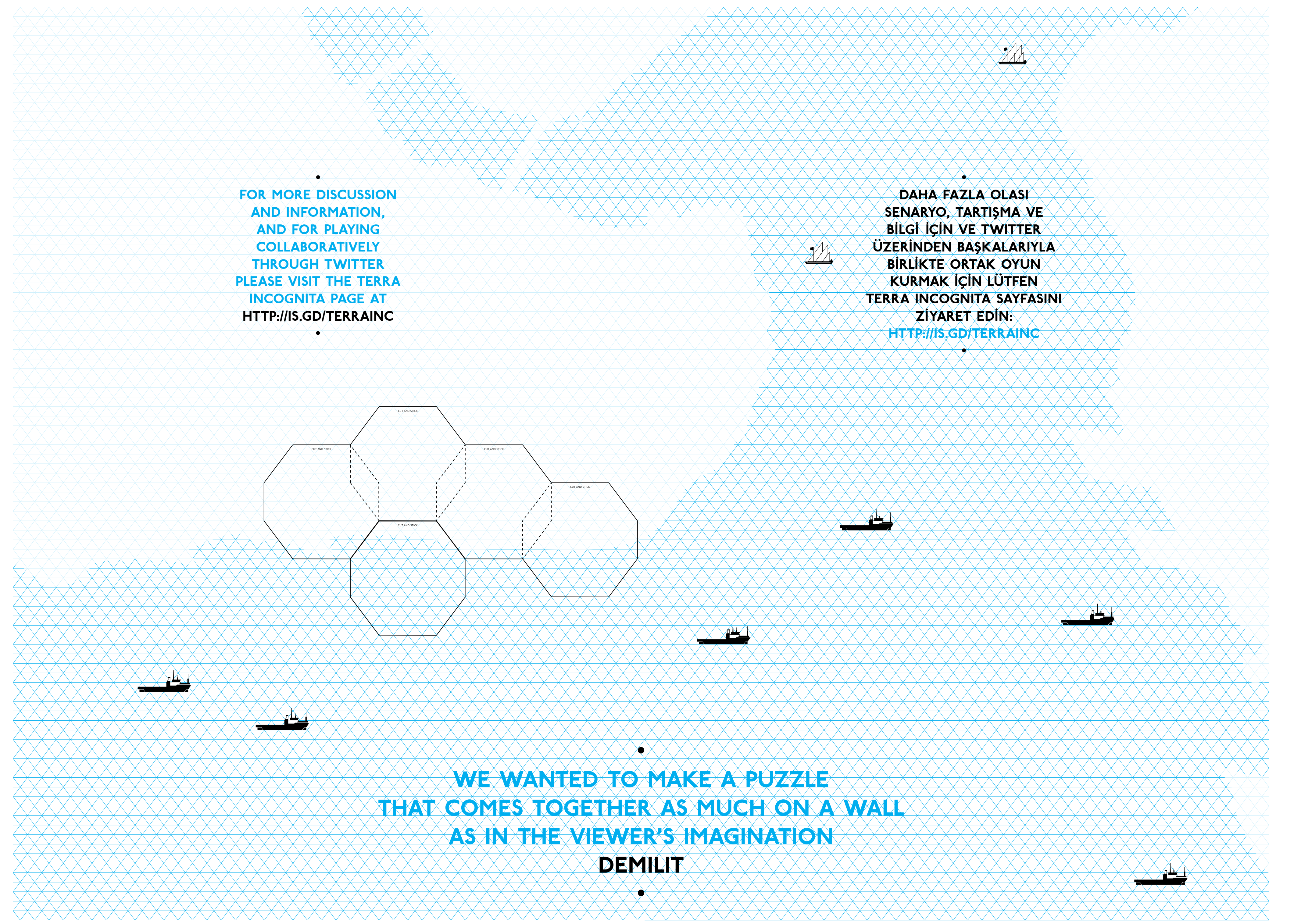
Mapping Mashups
Gather new pieces from old maps or maps of other cities, shape them into puzzle pieces, and use this assortment of borrowed pieces to make a new space or an entire new city.

The gallery game
Participants each construct their own puzzle piece by using the NCR, or a piece of paper of their own. Grid lines on the map can be used to help you design the shape of the piece, which you can outline or cut. Here are some starting ideas:
- Walk a part of the city. Use the circuit of your walk as the outer perimeter-line along which to cut your piece out.
- Observe and listen to the area of your walk. Make notes with arrows inside your piece.
- Document streets, streams, bike paths, buildings, highways, trains and other elements that run off the edge of the paper.
- Fill the map with a drawing, a poem, a secret message, a political complaint, a new masterplan, a found scrap of paper glued onto the surface, or just a shape that outlines your favorite neighborhood stroll.
- Each piece should reference an identification with Istanbul, or the city where the game is being played.
- Once you have designed a piece and you've ascribed it with meaning, you then post it to the gallery wall.
- There are no guidelines for posting. Pieces could connect where the shapes of their edges match, or where a street or a water body connect. Pieces can overlap, and even conceal other pieces underneath.

The final puzzle comes together in the viewer's imagination as they browse all of the gathered pieces that have been mounted, and associate their own connections however they see fit.

The Flood
Start with two players or two teams of players. The first player imagines the city in a flooded condition. What would be above the waters? What would float, and what would sink? How would you navigate through the city? Using the map provided, explore areas of the city to determine high ground and low ground. Observe coastal areas, canals, dikes, and levies. Note their locations. Try to imagine how infrastructure, like tunnels, would be affected in a flood. Draw the new coastlines or portions thereof, and cut them out.
Once the pieces are made, the second player must reconstruct the flooded city, figuring out what parts are dry and the ones that are wet, and how everything connects—or doesn't. Alternately, several players can try their hand at solving the puzzle collaboratively.

DON'T FORGET TO TAKE PICTURES, DOCUMENT NEW INSTRUCTIONS, START DISCUSSIONS, AND TELL OTHER FRIENDS!



•

FOR MORE DISCUSSION AND INFORMATION, AND FOR PLAYING COLLABORATIVELY THROUGH TWITTER PLEASE VISIT THE TERRA INCOGNITA PAGE AT
HTTP://IS.GD/TERRAINC

•

•

DAHA FAZLA OLASI SENARYO, TARTIŞMA VE BİLGİ İÇİN VE TWITTER ÜZERİNDEN BAŞKALARIYLA BİRLİKTE ORTAK OYUN KURMAK İÇİN LÜTFEN TERRA INCOGNITA SAYFASINI ZİYARET EDİN:
HTTP://IS.GD/TERRAINC

•

•

WE WANTED TO MAKE A PUZZLE THAT COMES TOGETHER AS MUCH ON A WALL AS IN THE VIEWER'S IMAGINATION

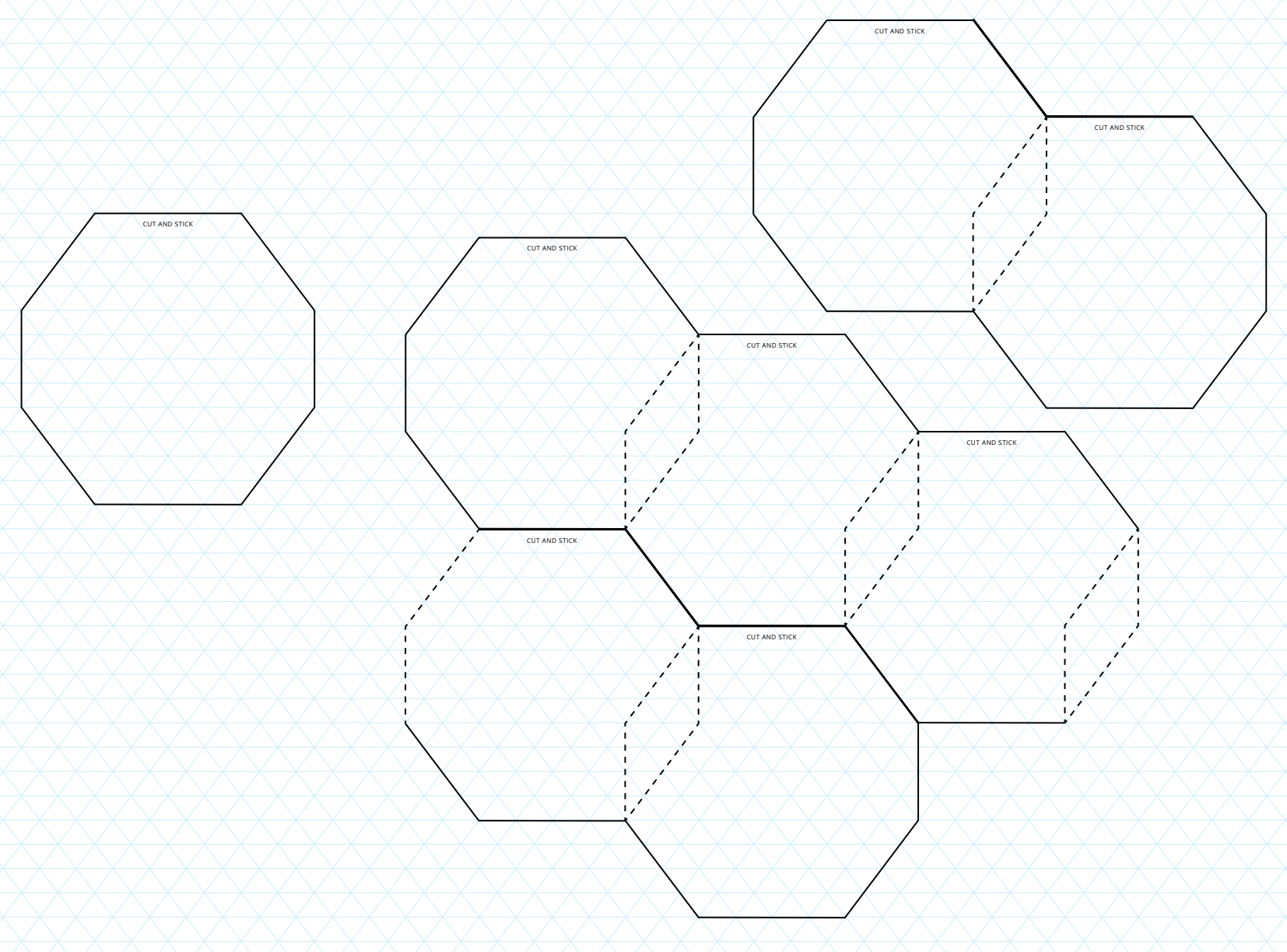
DEMILIT

•

•

LANGUAGE BARRIERS ARE OPPORTUNITIES FOR MORE CONFUSION, FUN, AND CULTURAL EXCHANGE

•



• ANAHTAR KELİMELER •

TOPRAK
PEYZAJ
SEBEP
HARABELER
OTORİTE
ANIT
HAYVANAT
DÜKKAN
MİNARE
ULAŞIM
ÇİRKİN
PLANLAMACI
VİYADÜK
İŞÇİLER
YAZAR
LEKE
LİMAN
KALDIRIM
YOZLAŞMA
BAHÇESİ
İMALAT
MİMAR
ÇÜRÜME
TARZ
TURİST
MAKİNALAR
RIHTIM
KANAL

• KEYWORDS •

BLEMISH
UGLY
CORRUPTION
DECAY
ARCHITECT
TOURIST
AUTHOR
LANDSCAPE
SIDEWALK
SOIL
PLANNER
ZOO
STYLE
WORKERS
AUTHORITY
HARBOR
RUINS
CANAL
CAUSE
MONUMENT
TRANSPORT
SHOP
VIADUCT
PLANNER
MINARET
FALSE
PORT
MACHINERY

THE NEW CITY READER

Biennial Co-Sponsors Biennial eş-sponsorları

Executive editors / Genel yayın yönetmenleri
Joseph Grima
Kazys Varnelis

Editorial coordinator / Yayın koordinatörü
Elian Stefa

Managing editor / Yayın yönetmeni
Benan Kapucu

Associate editors / Yardımcı editör
Merve Yücel

Translator / Çevirmen
Aslı Mertan

Art directors / Sanat yönetmenleri
Folder (Marco Ferrari, Elisa Pasqual)

TNCR—03
Puzzles / Bulmaca

Issue Editor / Sayı editörü
DEMILIT

Contributions by / Katkıda bulunanlar
DEMILIT (Javier Arbona, Bryan Finoki, Nick Sowers)

Graphic Design / Grafik Tasarım
Folder (Marco Ferrari, Elisa Pasqual)

The second edition of The New City Reader is a publication of the first Istanbul Design Biennial

Istanbul Design Biennial
October 13th—December 12th, 2012
Galata Greek Primary School and Istanbul Modern
http://istanbuldesignbiennial.iksv.org

The New City Reader'ın ikinci baskısı İstanbul Tasarım Bienali kapsamında yayımlanmaktadır

İstanbul Tasarım Bienali
13 Ekim—12 Aralık 2012
Galata Rum İlköğretim Okulu ve İstanbul Modern
http://istanbultasarimbienali.iksv.org

The New City Reader is a newspaper on architecture, design, public space and the city. First published as part of The Last Newspaper, an exhibition held at the New Museum for Contemporary Art (New York City) in 2011, a new edition of the public newspaper is published by the Istanbul Design Biennial team, to be hung on the streets of Istanbul in the months preceding the opening and during the run of the Istanbul Design Biennale. Each issue of the The New City Reader is guest-edited by a contributing network of architects, theorists, and research groups who will bring their particular expertise to bear on the individual sections. In emulation of a practice common in the nineteenth century and still popular in parts of the world today, the New City Reader is designed to be posted in public for collective reading.

Conceived by Joseph Grima (Domus) and Kazys Varnelis (Netlab), this newspaper's content is derived from a series of discussions, debates, interviews and research into the spatial implications of epochal shifts in technology, economy, and society today.

The New City Reader mimarlık, tasarım, kamusal mekan ve şehir üzerine makaleler içeren bir gazetedir. İlk olarak 2011'de New Museum for Contemporary Art (New York)'ta gerçekleşen "The Last Newspaper" adlı serginin bir parçası olarak yayımlanan gazetenin yeni edisyonu, İstanbul Tasarım Bienali açılışı öncesindeki aylarda ve bienal süresince İstanbul sokaklarına asılmak üzere, bienal ekibi tarafından yayımlanıyor. Her sayının konuk editörlüğünü, uzmanlık alanları ile bireysel bölümlere katkıda bulunan, mimarlar, teorisyenler ve araştırmacılardan oluşan bir grup üstlenmiştir. The New City Reader, on dokuzuncu yüzyılda ve bugün dünyanın bazı bölgelerinde hala yaygın olan bir uygulamaya öykünerek, kolektif okumayı teşvik etmek amacıyla kamusal alanlara asılmak üzere tasarlanmıştır.

Joseph Grima (Domus) ve Kazys Varnelis (Netlab)'in kurguladığı bu gazetenin içeriği teknoloji, ekonomi ve toplumun günümüzdeki dönemsel değişimlerinin mekansal etkileri üzerinde yoğunlaşan bir tartışma, münazara, röportaj ve araştırmalar dizisinden türetilmiştir.