

'PLAN GAME': POST-MODERN MİMARLIK KURAM VE EĞİTİMİNDE ALTERNATİF BİR KENTSEL FORM ARAYIŞI ÖRNEĞİ

Cansu Türk*, **Esin Kömez Dağlıoğlu****

*ODTÜ, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü

**ODTÜ, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Dr. Öğr. Üyesi

cansu.turk13@gmail.com, komez@metu.edu.tr

Şekil-zemin diyagramları bugün kentsel form araştırmalarında sıklıkla kullanılan araçların başında gelmektedir. Şekil-zemin diyagramlarının yaygınlaşmasında Colin Rowe'un 1960'ların başından 1980'lere kadar yürütücülüğünü yaptığı Cornell Kentsel Tasarım Stüdyosu'nun ve onun kuramsal bir yansıması sayılabilecek olan Kolaj Kent kitabının rolü büyüktür. Oysa Colin Rowe'un öncülüğünde 1950'lerde Texas Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nde geliştirilen Plan Game, bugün oldukça az bilinen ve özünde Kolaj Kent savını önceleyen, alternatif bir kentsel form arayışı yaklaşımı sunar. Şekil-zemin diyagramları, binaları birer poché olarak temsil ederek mimari öğelerin kentsel kamusal mekânları tanımlamadaki rolünü ön plana çıkarır. Öte yandan Plan Game, kentsel kamusal alanların tasarımında mimari mekânsal ve tipolojik niteliklerin önemine ve sürekliliğine vurgu yapar. Bu çalışma, Plan Game'in aktörlerini, bağlamını, çizim ve tasarım tekniklerini ve pedagojik boyutunu analiz ederek alternatif bir kentsel tasarım yaklaşımının izini sürerken bu yaklaşımın bugünkü kentsel form araştırmalarına olası katkısını tartışmayı hedefler.

Anahtar Kelimeler: Plan game, kentsel tasarım, tipoloji, morfoloji, post-modernizm

Giriş

Post-modern mimarlık kuramı ve eğitimi, kentsel tipoloji ve morfoloji çalışmalarında etkileri bugün hala belirgin bir şekilde görünür olan pek çok alternatif yaklaşımın gelişmesine katkı koymuştur. Bunun en çarpıcı ve bilindik örneklerinden biri Colin Rowe'un 1960'ların başından 1980'lere kadar yürütücülüğünü yaptığı Cornell Kentsel Tasarım Stüdyosu ve onun kuramsal bir yansıması sayılabilecek olan *Kolaj Kent* kitabıdır. Colin Rowe bu çalışmalarında mimarlık ile kenti ilişkilendirmenin ve birlikte üretmenin bir yöntemi olarak bağlamsalcılık (*contextualism*) yaklaşımını ortaya koyar. Esas olarak kentsel dokuyu örnek anlamına gelen *contextualism* kavramından türeyen bu yaklaşım, farklı tarihsel dönemlerden farklı üslup ve biçimlerdeki yapı tiplerini ve onların parçalarını kolaj tekniğiyle bir araya getiren eklektik bir mimari tasarım yaklaşımını benimserken, bu parçaların kentsel ölçekteki konum ve ilişkilerini belirlemek için şekil-zemin

diyagramlarını araçsallaştırır. Bu diyagramlar yapıların kentsel mekân oluşturma olanaklarını ön plana çıkarırken, binaları birer *poché* olarak tanımlayarak mimari nesnelere kendi ayak izine indirger (Kömez Dağlıoğlu, 2016, 116).

Özellikle şekil-zemin diyagramlarının kentsel doku analizlerinde oldukça etkili bir araç olması sebebiyle, Colin Rowe'un kentsel tasarım yaklaşımı günümüz kentsel form araştırmalarında önemli bir referans olmayı sürdürür. Oysa bugün oldukça az bilinen ve özünde *Kolaj Kent* savını önceleyen alternatif bir yaklaşımın *Plan Game* olarak adlandırılan bir oyunda ortaya çıktığını söylemek mümkün. 1950'lerde Texas Üniversitesi Mimarlık Bölümü öğretim üyeleri Colin Rowe, Bernhard Hoesli, Robert Slutzky ve John Hejduk tarafından geliştirilen *Plan Game*, her bir katılımcının çeşitli dönemlerden farklı mekân tipolojilerine sahip yapıların planlarını sırasıyla tek bir kâğıda çizmeleriyle oluşan kurmaca bir kent planı üretir. Diğer bir deyişle, bu oyun, mimari öncülerin hayali birlik-teliğinden kurgusal ve beklenmedik bir kent biçimi oluşturma egzersizi olarak tanımlanabilir. Bu alternatif yaklaşımın önemi, mimari öncülerin üslup ya da biçimlerinden ziyade mekânsal ve tipolojik niteliklerinin ön planda olduğu bir kent formu üretme yöntemini ortaya koymasındır.

Bu makale, kentsel form araştırmalarında mimari mekânsal ve tipolojik niteliklerin ön planda olduğu bir yaklaşımın olanaklarını *Plan Game* üzerinden keşfetmeyi amaçlar. *Plan Game*'e ait bir çizim 1995 yılında Rowe'un öğrencisi Alexander Caragone'un *The Texas Rangers: Notes from an Architectural Underground* kitabında basılmış ve ETH Zürih gta arşivinde olan bir kopyası 2016 yılında sergilenmiştir. Yaptığımız araştırmalar sonucunda bu oyunun benzerinin Bernhard Hoesli tarafından ETH Zürih Mimarlık Bölümü'nde 1983-84 yılında bir stüdyo alıştırması olarak verildiğini tespit ettik ve gta arşivinde bu ödevin metnine ve öğrenci çalışmalarına ulaştık. Arşiv belgelerine ek olarak, bu çalışma *Plan Game*'in orijinal çiziminin detaylı bir analizini yaparak, içinde yer alan yapıların dönemlerini ve mimari özelliklerini tek tek yorumlar. Ayrıca, *Plan Game*'in aktörlerinin kuramsal ve mimari yaklaşımları incelenerek bu oyunun söylemsel analizi de ortaya konur. Sonuç olarak bu çalışma, *Plan Game*'in aktörlerini, bağlamını, çizim ve tasarım tekniklerini ve pedagojik boyutunu analiz ederek alternatif bir kentsel tasarım yaklaşımının izini sürerken bu yaklaşımın bugünkü kentsel form araştırmalarına olası katkısını tartışmayı hedefler.

Kentsel Formun Temsiliyetine Dair İki Öncü Yaklaşım: Giambattista Nolli ve Giovanni Battista Piranesi'nin Roma Haritaları

Mimarlık tarihi boyunca kentlerin temsil edilme biçimleri farklılık gösterir, her sanatçı şehri farklı şekilde algılamış, gözlemlerini de o doğrultuda ürettiği haritalara yansıtmıştır. Nitekim temsilin önde gelen göstergebilimci ve sanat eleştirmeni Louis Marin, her haritalamanın farklı bir anlayışa ve ideolojiye işaret ettiğini, bu nedenle bir şehrin birden fazla kez ve çeşitli bakış açılarıyla haritasının oluşturulabileceğini ifade eder (Marin, 2001, 205–212). Bu bağlamda, 18.

yüzyılın ortalarından iki tarihsel örnek, planlama ve mimarlık arasındaki ilişkiye dair iki temel yaklaşım sunar. Bunlardan biri, şekil-zemin tekniđini kullanarak şehrin yapılı çevresini ve kamusal alanlarını temsil eden Giambattista Nolli'nin *Nuova Pianta di Roma*'sıdır (1748) (Şekil 1). Diđer örnek ise, kent kurgusunu farklı dönemlerden mimari nesnelerin mekânsal ve tipolojik özellikleriyle temsil eden Giovanni Battista Piranesi'nin *Pianta di Roma*'sıdır (1756) (Şekil 2). Bu iki örnek, şekil-zemin diyagramları ile *Plan Game*'in kent formunu temsil etmekteki farklılıklarını anlamak için önemli bir altlık oluşturur.

Nolli, *Nuova Pianta di Roma*'da, Roma kentinin o güne kadarki en sahih çizimini üretmiştir. Açık alanları ve dini yapılar gibi kamusal alanları beyaz, diđer binaları ise siyah ile gösteren Nolli, mimari nesnelere kentsel, kamusal alanları tanımlayan bir iz olarak ele almıştır. Bu sayede, Roma kent dokusunun doluluk-boşluk ilişkisinin mükemmel bir temsiliyetini sunarken, binaların sadece dış sınırlarına odaklanarak mimari mekânları kentsel mekânlardan ayırır (Ceen, Verstegen,



Şekil 1. Pianta Grande di Roma, Giovanni Battista Nolli tarafından 1748 yılında üretilmiş, dijitalleştirme süreci 2005 yılında James Tice, Erik Steiner, Mark Brenneman tarafından tamamlanmıştır. (University of Oregon Nolli Map Copyright 2006. Nolli Map Projesi Kapsamında üretilen bu görsel Oregon Üniversitesi'nin izniyle yeniden basılmıştır. <http://nolli.uoregon.edu>)



Şekil 2. Pianta di Roma (Metropolitan Museum of Art, “Plan of Rome..., from *Le Antichità Romane* (Roman Antiquities)” ca. 1756. [<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/363048>].)

2014, 122). Mimarlık kuramcısı Pier Vittorio Aureli (2011, 108-109) de Nolli'nin yaklaşımını şehir ve mimarın birbirinden ayrıştırılması olarak yorumlar.

Piranesi ise, şehrin sahil bir temsiliyi üretmek yerine onu yorumlamayı seçer ve *Pianta di Roma*'da antik kalıntıların çizimleriyle mimari nesnelere ön plana çıkararak bir harita üretir (Stone, Vaughan, 2016, 204). Piranesi bu çizimi yapabilmek için Roma'nın ilk plan çizimlerinden biri olan *Forma Urbis Romae*'de yer alan antik mimari planları, coğrafi bölgeleri ve önemli yapıların isimlerini kolaj tekniğiyle birleştirir (Najbjerg, 2016). Bu yaklaşımıyla Piranesi, Nolli Haritası gibi şehri bir bütün olarak algılamaktan öte, antik Roma yapıları yıkılmasaydı kentin nasıl görüneceğine dair mimari yapılara odaklanan spekülasyon bir okuma yapar.

Bugün hâlâ yaygın olarak kullanılan şekil-zemin diyagramlarının kökeninde Nolli'nin *Nuova Pianta di Roma*'sı vardır. Bu diyagramlar kentsel dokunun analizi için oldukça kullanışlıdır. Ancak mimarlığı kendi ayak izine indirgeyerek kentsel kamusal alan ile mimari mekânlar, diğer bir deyişle de kentsel form üretiminde planlama ve mimarlık disiplinleri arasında bir kopuşa işaret eder. Öte yandan, *Plan Game* iç ile dış, mimari mekân ile kentsel kamusal mekân ve dolayısıyla mimarlık ile planlama disiplinleri arasındaki sınırın muğlaklaştığı bir tasarım yaklaşımı sunar. Bu yönüyle *Plan Game*, kentin temsiliyetinde açık ve kamusal mekânları öne çıkaran Giambattista Nolli'nin *Nuova Pianta di Roma* haritası ile

kenti mimari nesnelere tekliği ve bir aradılığı olarak yorumlayan Piranesi'nin *Pianta di Roma* haritasının adeta melez bir modelini ortaya koyar.

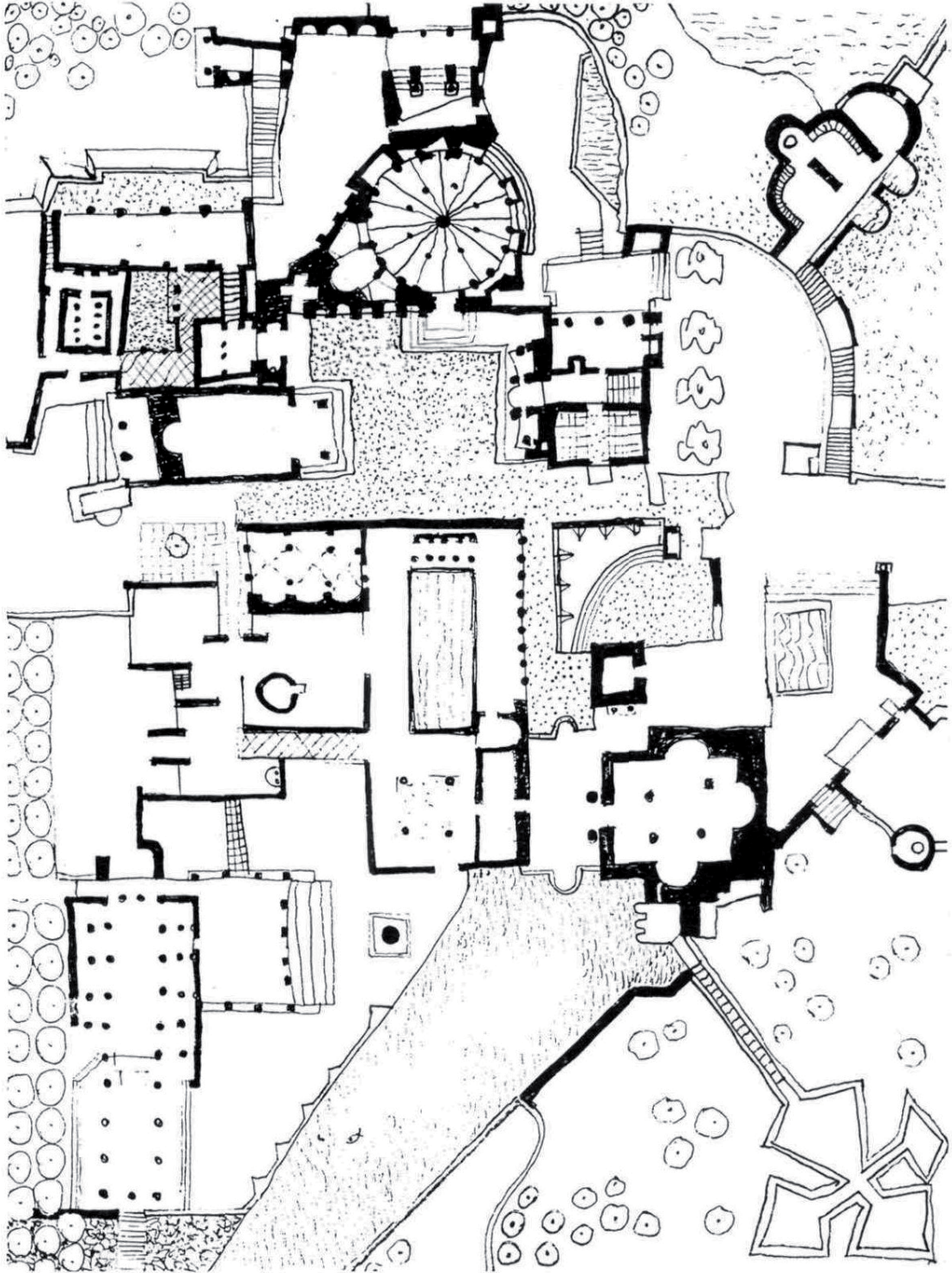
Plan Game Üzerine

Plan Game 1950'lerde Texas Üniversitesi Mimarlık Bölümü öğretim üyeleri tarafından oynanan ve geliştirilen kurmaca bir kentsel form oluşturma egzersizi olarak tanımlanabilir (Caragone, 1995, 324). İlk kez 1952 yılında Texas Üniversitesi'nde oynanmaya başlanan bu oyun, katılımcıların farklı dönemlere ve mekânsal tipolojilere sahip yapı planlarını sırasıyla tek bir kâğıda çizmelerine dayanır. Dolayısıyla, bu oyunda hiçbir sınır olmaksızın mekânsal gerçeklik yeniden yorumlanır ve mimari öncülerle oluşturulan kurgusal bir kent formu oluşturulur (Şekil 3). Bu alışıl gelmedik egzersizde önemli olan nokta, çizimde yer alan yapı planlarının mekânsal ve tipolojik özelliklerinin ön plana çıkarılması ve bu birlikteliğin yarattığı mekânsal kurguya önem verilerek kent formunun üretilmesidir.

Plan Game, duvara asılmış büyük, boş bir kâğıda katılımcıların sırasıyla istedikleri döneme ve zamana ait mimari planları çizmesi yöntemiyle oynanır (Morris, 2013, 21). Katılımcılar sıra kendilerine geldiğinde önceki çizimleri görebilir ve planların birbirleriyle nasıl ilişkileneceğine karar vererek tasarımın gelişim sürecine yön verebilir. Ancak kompozisyonda hâlihazırda var olan bir kısmı silmek yasaktır, sadece planlar arasındaki tutarlılığı artırmak için mevcut mimari öncülerde bulunmayan bazı ek bölümlerin çizilmesine izin verilir. Ayrıca *Plan Game*'de yer alacak olan mimari planlar çeşitli ölçeklerde olabilir, önemli olan oyun sonunda elde edilecek olan kompozisyonda yer alan tüm mimari planların uyumlu bir ölçeğe sahip olmasıdır (Looking@Cities, 2018). Bu nedenle, mimari öncülerin planlarının bire bir aktarılmasından ziyade çeşitli mimari tipolojilerden oluşan kurgusal bir kent formu elde etmek bu oyunun öncelikli amacıdır. Bu oyunda önemli olan bir diğer nokta ise kompozisyonda üretilen kentsel formun şekil-zemin ilişkisi üzerinden değil, mimari mekânların iç kurgusunu da gösterecek şekilde çizilmesidir.

Plan Game'in Aktörleri

Plan Game'in ortaya çıktığı ortamın oluşmasında o yıllarda Texas Üniversitesi Mimarlık Fakültesi dekanı olan Harwell Hamilton Harris'in büyük bir etkisi vardır. 1950'lerin başlarında dekanlık görevine başlayan Harris, Bauhaus hareketinden etkilenerek mimarlık eğitiminin gidişatını geleneksel yaklaşımlardan uzaklaştırma yetisine sahip mimar ve tasarımcıları akademik kadroya katmak için girişimlerde bulunur (O'Sullivan, 2014). Bu amaçla Josef Albers gibi Avrupa modernizminin önde gelen figürlerinin fikirlerinden yararlanır ve tasarım ekibini zihninde oluşturmaya başlar (Germany, 1991, 142). Bu girişimler sonucunda tasarım stüdyolarındaki reformist yaklaşımlarından dolayı birkaç yıl içinde mimari söylem üzerine önemli bir etki yaratacak olan bir grup mimar, sanatçı ve sanat tarihçisi Austin'deki Texas Üniversitesi Mimarlık Fakültesi'nde birlikte çalışma



Şekil 3. Plan Game. (Alexander Caragonne, *The Texas Rangers: Notes from an Architectural Underground*, Cambridge: The MIT Press, 1995, 324, MIT Press'in izniyle yeniden basılmıştır)

fırsatı bulurlar (Soletta, 2012). Sonuç olarak, Yale Üniversitesi'nden üç ressam; Robert Slutzky, Irwin Rubin ve Lee Hodgden, Cornell Üniversitesi'nden bir kentsel tasarımcı Werner Seligman, Gropius'un GSD Master Programı'ndan bir mimar John Hejduk, iki İngiliz mimar; Colin Rowe ve Bernhard Joesli ve Texas Üniversitesi'nden mezun bir mimar John Shaw; Harwell Hamilton Harris tarafından oluşturulan akademik kadroya dâhil edilir (Germany, 1991, 144) (Şekil 4).

Daha sonra *Texas Rangers* olarak anılacak olan bu grup, mimari eğitim üzerine öngörülemeyen bir etki sağlayacak olan farklı alanlarda bilgi ve becerilere sahiptir (Soletta, 2012). Bu doğrultuda, Texas yılları sırasında, Colin Rowe öncelikli olarak mimarlık kuramı ve teorisi konusuna odaklanmış, Bernhard Hoesli mimarlık eğitiminin pedagojik ilkeleri üzerine çalışmış ve Robert Slutzky ressam geçmişinden yararlanarak resim ve mimarlık arasındaki ilişkiyi güçlendirmeye çalışmıştır. Eğitimcilerin ilgi alanlarındaki bu çeşitlilik, üniversitenin mimarlık eğitimi müfredatında köklü bir değişikliğe gidilmesini sağlar; mimarlık eğitiminde son ürün odaklı geleneksel yaklaşımlar yerine, tasarım sürecine ve mimari



Şekil 4. Texas Rangers üyelerinin yer aldığı fotoğraf. Texas Üniversitesi, Austin, 1954-1955. Soldan sağa: Hugh McMath, Lee Hirsche, Joseph Buffler, Goldwin Goldsmith, Hugo Leipziger Pearce, John Hejduk, Harwell Hamilton Harris, Robert Slutzky, Colin Rowe, Bernhard Hoesli, Martin Kermacy, Kenneth Nuhn, Robert White. (Alexander Caragonne, *The Texas Rangers: Notes from an Architectural Underground*, Cambridge: The MIT Press, 1995, 12, MIT Press'in izniyle yeniden basılmıştır)

öncülerin tasarımdaki rolüne odaklanan yeni bir yaklaşım benimsenir. Mimarlık stüdyolarında uygulanan bu yeni yaklaşımın başarılı sonuçları diğer üniversitelerin tasarım koordinatörleri, mimarlık eleştirmenleri ve mimarlar arasında hızlıca yayılarak büyük takdir toplar (Brown-Manrique, 1996, 192). Amerika ve Avrupa'daki pek çok üniversitede 1950'ler ve sonrasında benimsenen mimarlık eğitiminde geleneksel öğretilerden arındırılmış, yenilikçi ve deneysel yaklaşımlarda Texas'taki kısa süreli tecrübenin etkisi büyüktür.

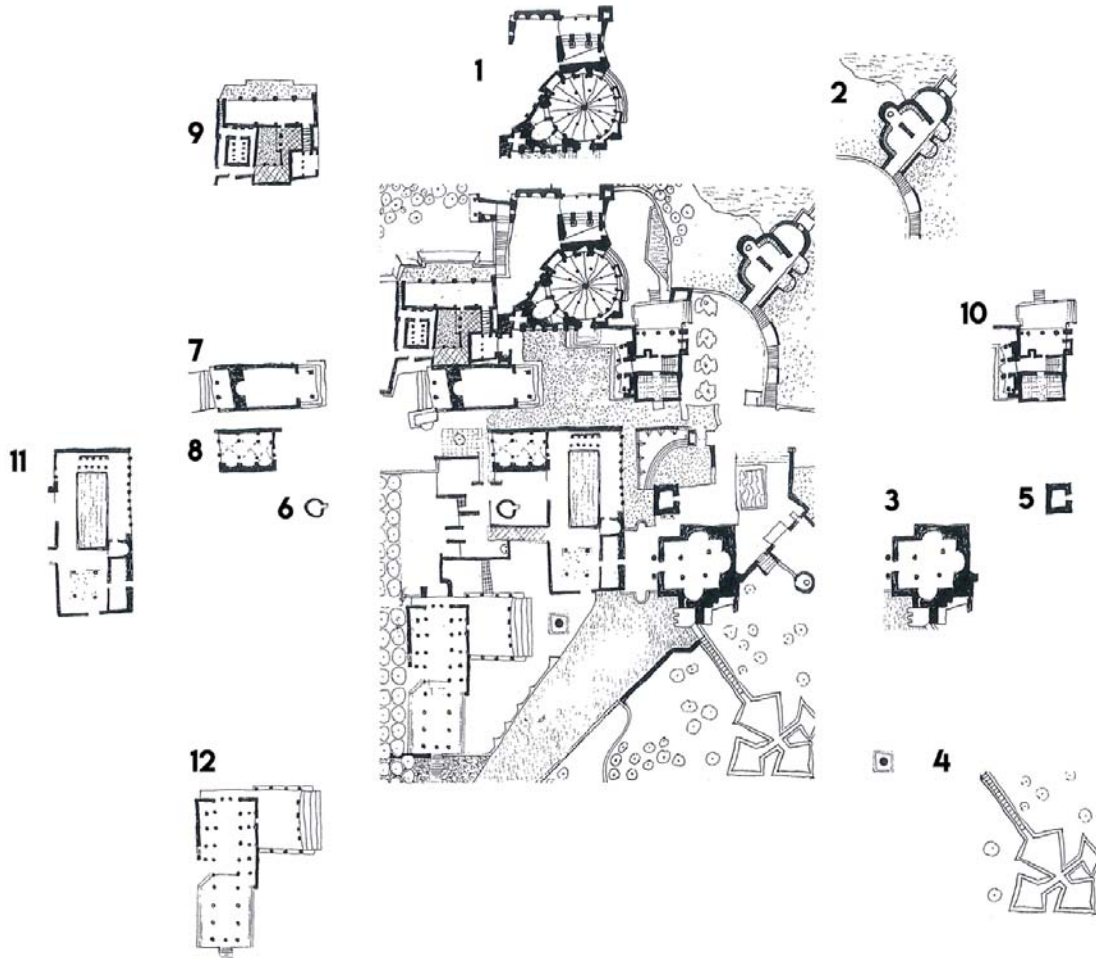
Plan Game Çiziminin Mimari Öğeleri

Giriş bölümünde de ifade edildiği gibi *Plan Game*'in şu ana kadar bilinen tek örneği, 1950'lerin sonlarında Texas Üniversitesi'nde lisans öğrencisi olan Alexander Carogonne'nin 1995 yılında yayınlanmış *The Texas Rangers: Notes from an Architectural Underground* adlı kitabında basılmış ve ETH Zürih gta arşivinde olan bir kopyası 2016 yılında *Drawing Cabinet Sergisi*'nde sergilenmiş olan çizimdir. Yapılan araştırmalar ve arşiv çalışmaları sonucunda, bu örnek dışında o döneme ait başka bir çizim bulunamamıştır. Söz konusu çizimde çoğunlukla Antik Roma ve Antik Yunan dönemlerine ait fakat Barok, Helenistik ve Modern dönemlerden de izler taşıyan birçok yapının planı yer alır. Ancak ne Carogonne'nin kitabında ne de başka bir kaynakta bu çizimde yer alan mimari elemanlar üzerine detaylı bir araştırma yapılmamış ve konuya ilişkin ayrıntılı bilgi sunulmamıştır. Bu makale, günümüze ulaşan bu tek *Plan Game* çiziminde yer alan her bir mimari öğeyi tek tek inceleyerek mimari niteliklerini ve dönemlerini ortaya çıkarmayı hedeflemiştir. Bu amaçla, çizimde yer alan planlar tarihi yapıların planlarıyla karşılaştırılarak yorumlanmaya çalışılmıştır. Aynı zamanda, çizimde yer alan bazı mimari öncülerin planlarının Nolli Haritası, Circus Maximus Antik Roma Planı ve Roma Forum Planı gibi kaynaklarda yer aldığı da tespit edilmiştir.

Çizimde yer alan yapılar arasında; Donato Bramante'nin tasarladığı kiliseleri andıran, aynı zamanda Nolli haritasında bulunan Santissimo Nome di Maria al Foro Traiano Kilisesi'nin bir yorumu da olabilecek, dışarıdan bakıldığında üçgen bir şapel formuna sahip olan barok bir kilise (Şekil 5.1); hacimsel iç içe geçmelerin kurgulandığı dairesel formlardan oluşan ve Modern Dönem'den izler taşıyan kamusal bir teras (Şekil 5.2); 806 yılında yapılmış olan Germigny-des-Prés Kilisesi'nin bir yorumu olan Bizans Dönemi'ne ait kare ve yarım dairelerden oluşan, beş nefli kapalı Yunan Hacı formu kilise planı sıralanabilir (Şekil 5.3). Nolli Haritası'nda daha çok yıldız şeklinde olan, içinde bulunan burç ve şapeli korumaya yönelik tasarlanan kentsel öğe, *Plan Game*'de açık mekânla daha çok ilişkilendirilerek hemen çaprazına yerleştirilen obelisk ile kentsel bir mekân tanımlar (Şekil 5.4). Çizimde yer alan megaron planı (Şekil 5.5); dairesel formlu tholos planı (Şekil 5.6); çift anteli ve açık avlulu, naos bölümüne eklenen yarı dairesel niş ile yeniden yorumlanmış bir tapınak planı (Şekil 5.7); Maxentius ve Constantine Bazilikası'na benzer tipolojiye sahip ancak ondan farklı olarak yan

duvarlarda apsisi olan tonozlu antik tapınak planı (Şekil 5.8) mimarlık tarihi boyunca şehir planlarında sıklıkla karşılaşılan tipolojilerdir.

Bu mimari tipolojilerin yanı sıra çizimde birden fazla planın bir araya gelerek oluşturduğu açık ve kapalı mekân kurguları da yer alır. Bu yapılar şöyle sıralanabilir: Antik Roma ve Pompeii’de agoralarda yer alan bağımsız sütun dizileriyle sınırların tanımlandığı Forum Olitorium, stoa ve bazilikalardan oluşan bir kompleks (Şekil 5.9); Forum Julium’da bir örneği bulunan yan yana dizilmiş, kapalı ve yarı açık mekânlar dizisi (Şekil 5.10); Antik Roma Dönemi’nde domuslarda sıklıkla karşılaşılan atrium, peristil bahçesi ve bahçenin içinde yer alan impluviumdan oluşan açık, yarı açık ve kapalı mekânlar bütünü (Şekil 5.11); Oktastil Dipteral bazilika tipolojisiyle benzer özellikler taşıyan, giriş bölümü olan pronaosun yönü tekrar yorumlanarak çizilen tapınak (Şekil 5.12). Dolayısıyla *Plan Game* pek çok mimari unsur zaman ve sınır ötesi bir gerçeklikle bir araya getirir ve oluşturulan bu zengin mekânsal birliktelikler önceden ön görülemeyecek kurgusal bir kent planı oluşturur. Ayrıca, *Plan Game* mimari öğeleri içermekle birlikte kent peyzajını da bir tasarım unsuru olarak ele alır. Çizimde yer alan farklı tarama



Şekil 5. *Plan Game*'de yer alan mimari planların analizi. Metinde bahsedilen sıralamaya göre numaralandırılmıştır. Görsel yazarlar tarafından üretilmiştir.

biçimleri sert ve yumuşak zemin peyzaj unsurlarını yansıtarak dış mekânların da kent kurgusuna dâhil edildiğini gösterir. Böylece, *Plan Game*'de iç ile dış mekâna ait öğelerin dengeli kullanıldığı bir kompozisyon elde edilir.

***Plan Game* ve Mimari Öncüler**

“Öncü” kavramı benzer bir durumda önceden var olan bir örnek olarak tanımlanabilir ve mimarlık eğitiminde tasarım çözümleri geliştirmeye yardımcı olan önemli bir terim olarak kabul edilir. Mimari öncülerin analizi daha sonra yapılacak olan çalışmalar için bilgi kaynağı sağlar ve yeni tasarım kararlarını teşvik eder (Clark R., Pause M., 2012, vii; Beşeli, 2015, 15). Ayrıca mimari öncüler geçmişe ait olan mimarlık tarihinin örnekleri olarak görülmemesi gereken, güncel projelerde yer alan tasarım süreçlerini de etkileyebilme gücüne sahip zamansız yapılarıdır (Hancock, 1986, 65). Mimari öncülerin üretken potansiyelini keşfetmek için mevcut öncülerini analiz etmek ve bu analizler sonucu elde edilen gözlemleri yeni tasarım süreçlerine yansıtmak gerekir. Bir önceki bölümde yapılan detaylı analizinde de görüldüğü üzere, *Plan Game* kentsel biçimin üretilmesinde mimari öncülerin araçsallığına vurgu yapar. Dolayısıyla, *Plan Game* savının temelinde, mimarlığın ve de kentin; geçmişin bilgisi ve geleceğin devamlılığı olmadan üretilemeyeceği düşüncesi yatar. Nitekim, *Plan Game*'in ana aktörlerinden biri olan Colin Rowe, tasarım stüdyolarında bir eğitim metodolojisi olarak mimari öncülerden yararlanmanın önemini savunur.

Rowe, mimari öncülerini tasarım sürecini yönlendiren temel ve gerekli bir tasarım aracı olarak gördüğünü şu sözlerle ifade eder: “Herhangi bir kişinin mimari öncülere başvurmadan nasıl hareket etmeye başlayabileceğini -düşünmeyi bırakın- idrak edemiyorum.” (Rowe, 1999, 368). Rowe'un öğrencilerinin metinlerinden de okuyabileceğimiz üzere Rowe, elinde mimarlık kitaplarıyla stüdyoya gelir, merdiven çözümünde bile mimari öncülerin çeşitli yaklaşımlarından faydalanır (Caragonne, 1995, 210). Rowe, mimari öncülerini, mimarların mevcut mimari eserlerden cümleler kurduğu bir “mimarlık sözlüğü” olarak tanımlar (Kömez Dağlıoğlu, 2016, 116). Bu nedenle mimari öncüler mimarlığın kelime dağarcığını oluşturarak yaratıcı cümleler oluşturmakta mimarlara ve mimarlık öğrencilerine yol gösterir. Rowe mimarlığı soyut formlar veya modernistlerin benimsediği *tabula rasa* yaklaşımıyla tanımlamak yerine, tasarım süreçlerine öncülük edebilecek mimari öncüler üzerine odaklanır (Rowe, 1996, 172). Tüm bunlar göz önüne alındığında, Rowe'un mimari öncülerin kompozisyonda önemli bir rol oynadığı *Plan Game*'i yeni ufuklar açan eğlenceli bir tasarım aracı olarak kullandığı aşikârdır.

***Plan Game* Yeniden**

1950'lerde Texas Üniversitesi'nde mimari tasarım müfredatında radikal değişiklikler yapan Texas Rangers üyeleri, daha sonraki yıllarda farklı ülkelerde bulunan üniversitelerde akademik çalışmalarına devam etmişlerdir. Böylece bir aradayken benimsedikleri, sonuç ürüne önem veren geleneksel öğretiyi yerine; mimari

öncülere, kentsel bağlama ve tasarım sürecine odaklanan yaklaşımlarını birçok üniversitenin mimarlık bölümlerine yayma fırsatı bulurlar (Soletta, 2012). Texas Rangers'ın üyeleri arasında yer alan John Hejduk ve Bernhard Hoesli de Texas Üniversitesi'nden ayrıldıktan sonra 1959 yılında ETH Zürih'in akademik kadrosunda yer alarak çalışmalarını sürdürür. Hoesli, Texas Üniversitesi'nde deneyimlediği yenilikçi pedagojik yöntemler doğrultusunda ETH Zürih'te hâkim olan katı tasarım müfredatını da değiştirmek için adımlar atar (Milovanovic-Bertram, 2008). Böylelikle 1960'lar ve sonrasında ETH Zürih'te mimarlık stüdyolarında uygulanan tasarım müfredatı Texas Rangers ekibinin deneyimlediği pedagojik sürecin bir yansıması olarak yorumlanabilir. Bu süreçte Hoesli mimari form yerine mekân kurgusuna önem veren, mimari problemleri çözmek için etkileşimli yaklaşımlara odaklanan stüdyo içi alıştırmalar planlar.

Söz konusu çalışmalar arasında *Plan Game*'den yola çıkarak oluşturulan bir egzersiz de yer alır. Bernhard Hoesli 1983-84 akademik dönemi mimarlık öğrencilerine verilecek bu alıştırmayı, Jürg Jansen, Hansueli Jörg, Luca Maraini, Hanspeter Stöckli ile birlikte hazırlar (gta Archives, 1983). Uzun bir zamana yayılmayan, bir stüdyo içi alıştırma olarak tanımlanabilecek bu çalışma için toplam iki günlük bir zaman dilimi planlanır. Proje açıklaması Heinrich von Kleist'a ait olan "Konuşma Sırasında Düşüncelerin Kademeli Oluşumu" makalesine atıfta bulunarak başlar ve toplam üç bölümde detaylar verilir. İlk bölümde, söz konusu egzersizin kolektif bir çalışma olacağı ve aşamalı bir şekilde yapı dokusunun elde edileceğinden bahsedilir. İkinci bölümde, dört ila altı arasında değişen öğrencilerden oluşan çalışma grubunun her bir üyesinin sırasıyla ortak çizim kâğıdı dolana kadar kat planı çizerek sonuç ürünün elde edileceği ifade edilir. Son bölümde ise, çalışma sırasında A4 kâğıt kullanılacağı, yapılı çevrenin siyah, müdahale edilmeyen yüzeylerin açık yeşil, planda yer alacak ağaçların koyu yeşil, su elemanının ise mavi keçeli kalem kullanılarak ifade edilmesi gerektiği gibi çalışma sırasında kullanılacak malzemelerin ve kullanım amaçlarının bilgisi verilmektedir.

Plan Game'den yola çıkarak oluşturulan ve Hoesli'nin öncülüğünde gerçekleşen bu çalışma kapsamında, Zürih'te bulunan gta arşivinde toplam altı tane öğrenci projesine ulaşıldı. Ayrıca, yine aynı arşivde bulunan proje açıklamasında, *Plan Game*'in nasıl bir çalışma olduğuna dair örnek teşkil edecek bir görsel yer almaktadır. Dolayısıyla, proje açıklamasında yer alan görselden yola çıkarak çalışmanın önceki dönemlerde de stüdyo kapsamında uygulanmış olabileceği yorumu çıkarılabilir. Bu çizimleri önceki bölümlerde analizi yapılmış olan *Plan Game*'in şimdiye kadar bilinen tek örneğiyle kıyaslamak gerekirse, tüm öğrenci projelerinde yapılı çevre çok az sayıda kapalı mekân içerir ve genel olarak kamusal mekânla daha çok ilişkilenen yarı açık ve açık mekânlardan oluşur. Dolayısıyla *Plan Game*'e kıyasla mimari öncüleri ayırt etmek ve farklı tipolojileri okumak bu çizimlerde daha zor olabilir. *Plan Game*'de çok sınırlı olarak yer verilen farklı ızgara sistemlerinin projede kullanılması, tüm öğrenci projelerinde baskın bir yaklaşım olarak kullanılır. Dolayısıyla, birden fazla ızgara sistemlerinin çakışma-

sından doğan mekân tanımlamaları öğrencilerin ürettiği plan kurgularında önemli bir yere sahip olur. Aynı zamanda, öğrenci çizimlerinde dik yüzeylerin kesişmesinden oluşan dik açılı formlar ile dairesel formlar bir arada yer alır, bu özellik orijinal *Plan Game* çiziminde de geçerli olan ortak bir yaklaşımdır. *Plan Game*'de yer alan merdiven çizimlerine ek olarak öğrenci projelerinde rampa ve asansör planları da dikey dolaşım elemanı olarak plan çizimlerinde yer alır. Böylece plan çizimlerinde rahatlıkla okunabilecek kot farklılıkları mekân kurgusunu güçlendirir ve plan çizimlerinin tek boyutta kalmasının önüne geçilir.

Plan Game'de benimsenen yaklaşımdan farklı bir şekilde, söz konusu öğrenci projelerinin üçünde merkezi bir kurgudan söz etmek mümkün, çünkü çizimde yer alan diğer planlar merkezde tanımlanan mekânın etrafında gelişir. Ancak diğer üç proje, *Plan Game* ile benzer bir yaklaşımı benimseyerek bütün alana eşit yaklaşır ve herhangi bir bölgeyi ön plana çıkarmaz. Su elemanı bir proje hariç, tüm projelerde küçük bir peyzaj detayı olmaktan öte, yapılar ile birlikte çalışan ve yüzeyleri tanımlayan önemli bir tasarım elemanı olarak kullanılır. Aynı zamanda planlarda hem yapıyı çevrede kontrollü olarak su elemanının kullanımına yer verilir, hem de müdahale edilmemiş bir şekilde peyzaj alanlarında kullanılır. Bu yaklaşımın aksine, öğrenci projelerinin çoğunda yeşil alan bir tasarım elemanı olarak plana dâhil edilmez, genellikle artakalan açık alanların bir kısmının yeşile boyanması yoluyla temsil edilirler. Planlarda yer alan mimari tipolojiler incelenecek olursa, çizimlerin çoğunda nefli ve yarım dairesel nişler eklenen kilise planlarına rastlamak mümkündür. Bazı açık mekânlar bağımsız sütun dizileriyle tanımlanır, bir kısmında bu sütunların yerini yarı açık mekânlar olan stoalar alır. Ayrıca bazı çizimlerde, megaron planına, dairesel formlu tholos planına, antik tiyatro planına ve anteli bazilikalara rastlanır. Dolayısıyla yarım gün süren bir egzersiz olmasına rağmen, oldukça yaratıcı, farklı aktörleri bir arada üretmeye ve kurgulamaya yönlendiren, farklı peyzaj ve mimari elemanları ilişki içinde düşünmeye zorlayan bir çalışma ortaya çıkar. Gerçekleştirilen bu çalışma aynı zamanda, *Plan Game*'in pedagojik bir araç olarak mimarlık stüdyolarında nasıl ele alınabileceğinin de etkili bir yöntemini ortaya koyar.

Sonuç

Plan Game mimari, kentsel tasarım ve peyzaj öğelerini bir arada ele almaya ve tasarlamaya teşvik eden ve disiplinlerarası sınırları muğlaklaştıran kurgusal bir kentsel form arayışı örneğidir. Tasarıma dair farklı aktörleri bir arada üretmeye zorlayan bu kurmaca kentsel form üretme biçimi, mimari öncülerin kullanımıyla mekân üretimine dair zaman ve yer ötesi bir yaklaşım sunar. Sahip olduğu tasarım potansiyeli ve sınırları zorlayan, ufuk açıcı kurgusu sayesinde pedagojik bir araç olarak da mimarlık stüdyolarında kullanılma potansiyeline sahiptir. Hoesli'nin 1983-84 akademik dönemi ETH Zürich'teki çalışması, pedagojik olarak *Plan Game*'den yararlanılmasının başarılı bir örneğini oluşturur. Kent kurgusuna ve içinde bulunan mimari öğelere dair üç boyutlu bilgi vermemesi ve mimari öncü-

lerin seçiminde çoğunlukla Antik Roma ve Antik Yunan dönemlerine ait eserlere yer veren taraflı seçki sunması, bu çalışmanın dezavantajları arasında sıralanabilir. Bütün bu kısıtlarına karşın, şekil-zemin diyagramlarıyla karşılaştırıldığında *Plan Game*'in kent formunun oluşturulmasında mimari tipolojik ve mekânsal öğeleri öne çıkardığı görülmektedir. Sonuç olarak, *Plan Game* üzerine yapılan bu araştırmanın, mimarlık ve kentsel tasarım eğitimi ve üretiminde, kentsel kamusal mekân ile mimari mekânların bir arada düşünülmesi ve tasarlanmasının olasılıkları üzerine bir ışık tutması dileğiyle.

Kaynaklar

Aureli, P. V. (2011). *The Possibility of an Absolute Architecture*. Cambridge: The MIT Press, 108-109.

Beşeli, H. (2015). Ph.D. diss., Orta Doğu Teknik Üniversitesi. "Reconceptualizing the Architectural Precedent: Textual Models of Reading", 5.

Brown-Manrique, G. (1996). *The Texas Rangers: Notes from an Architectural Underground*. *Journal of the Society of Architectural Historians* 55 (2), 192. (<https://jsah.ucpress.edu/content/55/2/192>). Erişim Tarihi: 18.02.2021.

Caragonne, A. (1995). *The Texas Rangers: Notes from an Architectural Underground*. Cambridge: The MIT Press, 210, 324.

Ceen, A., Verstegen, I. (2014). *Giambattista Nolli and Rome: Mapping the City Before and After Pianta Grande*. Rome: Studium Urbis Press, 122.

Clark, R., Pause, M. (2021). *Precedents in Architecture: Analytic Diagrams, Formative Ideas, and Patis*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., vii.

Germany, L. (1991). *Harwell Hamilton Harris. "We're not Canning Tomatoes: The University of Texas at Austin, 1951-1955"*. Berkeley: University of California Press, 142.

Hancock, J. E. (1986). *Between History and Tradition: Notes Toward a Theory of Precedent*. *The Harvard Architecture Review* 5, 65.

Kömez-Dağlıoğlu, E. (2016). *Karl Popper's Architectural Legacy: An Intertextual Reading of Collage City*. *Middle East Technical University Journal of the Faculty of Architecture*, 33 (1), 116. (http://jfa.arch.metu.edu.tr/archive/0258-5316/2016/cilt33/sayi_1/107-119.pdf). Erişim Tarihi: 28.03.2021.

Looking at Cities (2018). "The Plan Game: The Origins of Collage City". (<https://lookingatcities.info/2018/09/05/the-plan-game-the-origins-of-collage-city/>). Erişim Tarihi: 18.02.2021.

Marin, L. (2001). *On Representation*, Catherine Porter, trans. Stanford: Stanford University Press, 205–212.

Milovanovic-Bertram, S. (2008). “In the Spirit of Texas Rangers”, College of Design Sponsored Conferences. (<https://smartech.gatech.edu/handle/1853/29118>). Eriřim Tarihi: 22.02.2021.

Morris, M. (2013). “All Night Long: The Architectural Jazz of the Texas Rangers”. Drawing Architecture. Helen Castle and Neil Spiller eds., London: Academy Press, 21.

O’Sullivan, N. (2014). “Duplicity: The Translation of Bauhaus Pedagogy into American Modernist Architectural Education”, SAHANZ 2014 Conference in New Zealand. (https://www.academia.edu/7598864/Duplicity_The_translation_of_Bauhaus_Pedagogy_into_American_Modernist_Architectural_Education). Eriřim Tarihi: 18.02.2021.

Rowe, C. (1996). *As I Was Saying: Recollections and Miscellaneous Essays, Vol. III: Urbanistics*. A. Carragone, ed., Cambridge: The MIT Press, 172.

Rowe, C. (1999). *As I was Saying: Recollections and Miscellaneous Essays: Cornelia*. A. Caragone, ed., Cambridge: The MIT Press, 368.

Soletta, F. (2012). “The Texas Rangers”, Radical Pedagogies Research Project. (<https://radical-pedagogies.com/search-cases/a17-texas-rangers-school-architecture-university-texas-austin/>). Eriřim Tarihi: 18.02.2021.

Stanford Digital Forma Urbis Romae Project (2016). “The Severan Marble Plan of Rome (Forma Urbis Romae)”. (<https://formaurbis.stanford.edu/docs/FURmap.html>). Eriřim Tarihi: 10.02.2021.

Stone, K., Vaughan, G. (2016). *The Piranesi Effect*. Randwick: University of New South Wales Press, 204.