



MERLEAU-PONTY’NİN GÖRÜLEN DÜNYA PERSPEKTİFİNDEN MİMARLIĞA BİR BAKIŞ DENEMESİ

AN INQUIRY INTO ARCHITECTURE FROM MERLEAU-PONTY’S VISIBLE WORLD PERSPECTIVE

Zeynep TARÇIN TURGAY¹ ●



ORCID: Z. T. T. 0000-0001-8392-023X

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Zeynep Tarçın Turgay

Gebze Teknik Üniversitesi, Türkiye

E-mail/E-posta: zturgay@gtu.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 08.04.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %8

Revision Requested/Revizyon talebi:
13.05.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi:
16.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 26.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:
There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Tarçın, Z.T. (2025). Merleau-Ponty’nin Görülen Dünya Perspektifinden Mimarlığa Bir Bakış Denemesi. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 760-770.
<https://doi.org/10.7456/tojdac.1671679>

Öz

Mimari tasarım sürecinde düşüncenin ürüne dönüşmesini sağlayan görselleştirme eylemi, numenal ve fenomenal dünyalar arasında bir sınır ve köprü işlevi üstlenerek özgün bir konum edinmektedir. Bu çalışma, mimarlık pratiğindeki görselleştirme süreçlerinin ve araçlarının Maurice Merleau-Ponty’nin “görülen dünya” perspektifi çerçevesinde değerlendirilmesini amaçlamaktadır. Kuramsal çözümlemelerde, mimarın düşünsel üretimini görselleştirme biçimleri ile çizimlerin taşıdığı anlamlar bir bütün olarak ele alınmış; çizimlerin yalnızca teknik birer araç değil, düşüncenin bedensel deneyimle birleştiği anlam üretici eylemler olduğu ortaya konmuştur. Değerlendirmeler sonucunda, Merleau-Ponty’nin görüş, algı ve uzay kavramları üzerinden yürütülen tartışmaların, mimarlığın temsiliyet anlayışını yeniden düşünmeye davet ederken, aynı zamanda mimarlık eğitiminin duysal farkındalık temelli bir algı eğitimine dönüşmesi gerekliliğine işaret ettiği görülmüştür. Buna ek olarak, dijital temsillerin (artırılmış gerçeklik, metaverse, simülasyon vb.) mimari algı üzerindeki etkisinin de Merleau-Ponty’nin bütüncül algı yaklaşımı bağlamında yeniden sorgulanmaya açık olduğu anlaşılmaktadır. Sonuç olarak bu çalışma, mimarın mesleki farkındalığını ve mimarlığın kuramsal sınırlarını genişleten özgün bir kavrayış zemini sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Mimarlık, Mimari Görselleştirme, Mimari Çizim, Felsefe, Maurice Merleau-Ponty.

Abstract

In the architectural design process, the visualization of architectural thought holds a unique position and power as it serves as a boundary and bridge between the noumenal and phenomenal worlds. In this manuscript, it is aimed to evaluate the visualization processes and tools used in architectural practice within the framework of Maurice Merleau-Ponty's “visible world” perspective. Through theoretical analyses, the ways in which architects materialize their thoughts via drawings and the meanings carried by them are considered as a whole; and it is revealed that drawings are not merely technical instruments but as meaning-generating acts that integrate thought with embodied experience. Merleau-Ponty's concepts of vision, perception, and space has provided a basis for rethinking the representational dimension of architecture and also indicated the necessity of a perceptual pedagogy that fosters sensory awareness within architectural education. Furthermore, the increasing prevalence of digital representations (such as augmented reality, metaverse, and simulations) on architectural perception also calls for a reconsideration in light of Merleau-Ponty’s holistic perception approach. In conclusion, this study offers an original conceptual ground that expands both the professional awareness of the architect and the theoretical boundaries of architecture.

Keywords: Architectural Visualization, Architectural Drawing, Philosophy, Maurice Merleau-Ponty



GİRİŞ

Mimarlık hem sanat hem de bilim ile olan ilişkileri nedeniyle çok farklı biçimlerde tanımlanmaktadır ancak tüm bu tanımlamaların içerisindeki mimarlığın temel bileşenleri aynıdır: Mimar, bina, kullanıcı. Her mekânın varoluşu bir mimarın zihninde başlar, görselleştirilir, inşa edilebilecek biçimde detaylandırılır, inşa edilir ve kullanılır. Bu adım adım ilerleyişte görselleştirme süreci ve ürünleri iki farklı dünyanın, numenal ve fenomenal dünyanın ayrıldığı adım iken, aynı zamanda da bu iki dünyayı bağlamaya çalışan köprü olma görevini üstlenir. Görselleştirmenin bu konumu ve mimari üretim sürecindeki kritik işlevleri, onun, mimari yapının ve mimarın özünü değiştirme gücüne sahip olmasını sağlar. Bu çerçevede, Maurice Merleau-Ponty'nin görme algısı ve dünya ilişkisi üzerine yazdığı metinler bu gücü görünür hale getiren önemli söylemler olarak karşımıza çıkar.

Maurice Merleau-Ponty, varoluşçuluk ve fenomenoloji ile anılmakla birlikte, onun *algılanan dünyasında* mimarlıkla ilgili de pek çok ipucu ve değinme bulunmuş, irdelenmiş, hatta kimi mimarlar tarafından bilinçli olarak tasarlama süreçlerinde araç olarak kullanılmıştır (Merleau-Ponty, 2010). Türkçeye Göz ve Tin olarak çevrilen metni de, beş duyu ile değil de, saf biçimde göz ile algılanan, *görülen dünya* üzerine detaylı çözümleme ve anlatılardan oluşmaktadır (Merleau-Ponty, 2006). Bu *görülen dünya* perspektifinde mimarlığın görsel niteliği ile birlikte görselleştirilme süreçlerinin ve ürünlerinin taşıdıkları anlamların bütünü tartışmaya açılabilir.

Bu çalışmada amaç mimarlık pratiğinin temel süreç ve araçlarının Merleau-Ponty'nin görme, görüş, uzay ve resim kavramları üzerinde geliştirdiği söylemler üzerinden değerlendirilmesidir. İlk bölümde, öncelikle kısaca mimarlığın tanımı üzerinde durulmuştur, devamında ise mimarlıkta görselleştirme eylemi ve araçları üzerine yapılmış çalışmalardan faydalanılarak değerlendirmenin hangi alan üzerinde yapılacağı netleştirilmiştir. İkinci bölümde, Maurice Merleau-Ponty'nin *görülen dünya* kavramı sunulmuştur. Üçüncü bölümde mimarlık pratiğinin görme duygusu ile olan ilişkisi ve temel tasarım ve görselleştirme aracı olan mimari çizimler Maurice Merleau-Ponty'nin söylemlerinin sunduğu perspektif ile değerlendirilmiştir. Son bölümde, bu değerlendirmelerin mimarlık teorisi ve pratiğine potansiyel katkıları tartışılmıştır.

Mevcut literatürde mimarlık ile fenomenoloji arasında kurulan ilişkiler çoğunlukla mekân deneyimi ve algı üzerinden tartışılmaktadır. Bu çalışma, Merleau-Ponty'nin “*görülen dünya*” önermesi çerçevesinde mimari görselleştirme süreçlerini yalnızca teknik bir üretim olarak değil, aynı zamanda düşünsel ve bedensel deneyimle bütünleşmiş, anlam üretici bir eylem olarak ele alması ile özgün bir yaklaşım sunmaktadır. Diğer yandan, çizimin temsili gücü ile beden-zihin-algı ekseninde nasıl kritik bir araçsal rol üstlendiği tartışılarak, mimarlık pratiğinin sıklıkla göz ardı edilen kavramsal ve numenal boyutları görünür kılınmaktadır. Son olarak, mimari çizim ve görselleştirme süreci felsefi bir ontoloji çerçevesinde değerlendirilmekte; böylece hem mimarlık kuramına hem de eğitimine ilişkin yeni ve farklı bir bakış açısı önerilmektedir.

MİMARİ TASARIM SÜRECİ VE MİMARİDE GÖRSELLEŞTİRME

Mimarlığın hem sanat hem de bilim ile sıkı sıkıya bağlı olması onun farklı biçimlerde tanımlanması ile sonuçlanmıştır. Örneğin, mimarlık Platon için ideal bir düzen yaratma eylemi iken, Kant mimarlığı (metafiziğin yapısal metaforu olarak) değişmeyen bir yer üzerinde duran büyük bina olarak tanımlamıştır. Bilim ve düşünce dünyasındaki gelişmeler ile mimarlığın açık, kendinden referanslı bir sistem olduğu ortaya çıkmıştır. Varlıkbilim alanındaki gelişmelerle de mimarlığın anın içinde, ötekiler ile oluşturulan bir asimetrik iletişim olduğu düşüncesi gelmiştir. Mimarlık her iletişimde kendini yenilemesini sorgulayan, eleştiren, açık uçlu bir sistem olarak görülmektedir (Güney & Yürekli, 2004).

Türk Dil Kurumu (2025) sözlüğünde ise mimarlık “belirli ölçü ve kurallara göre yapılar yapma sanatı” olarak tanımlanmaktadır. Güney'in doktora tezinde, mimarlığın Türkçe anlamı “bayındır olma, uygar olma, ileri olma eylemi” olarak verilmektedir. Mimarlık Latince'de ise “architectonie”dir ve bu dilde anlamı usta biri olarak tanımlanan bilgi donanımlı yaratıcı tarafından yaratılan bir yapış eylemidir (Güney & Yürekli, 2004). Güney'e göre ise en temel tanımıyla mimarlık insan zihni tarafından bir mimari gerçekliğin hazırlanması ve üretilmesi eylemidir (Güney, 2003).

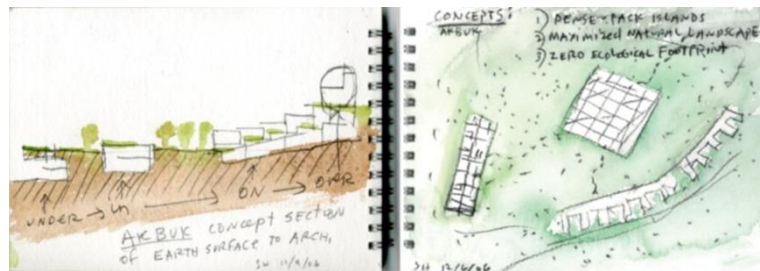
Tanımlar kültürlere, zamana veya kişilere göre değişse de mimarlığın üç temel bileşeni vardır: Mimar, bina, kullanıcı. Mimarın zihninde, mimarın onu oluşturmaya karar vermesinden sonra, mimarın isteği ve çabasıyla doğan mimari gerçeklik, yine mimar tarafından görselleştirilir, mimarın kendisi ya da mimarın da içerisinde bulunduğu bir ekip tarafından inşa edilebilecek biçimde detaylandırılır, inşa edilir ve bir veya bir grup insan tarafından kullanılır.

Mimari ürünün ortaya çıkışı ve yaşamını oluşturan yukarıdaki süreçte görselleştirme diğer adımlardan daha farklı bir yere sahiptir. Bu farkı daha açık biçimde görmek için görselleştirme eylemi ve ürünlerine daha dikkatle bakmak gerekir.

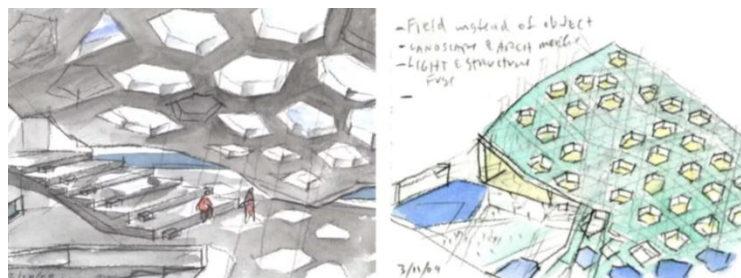
Mağara döneminden beri insanların iki boyutlu görsel ürünler, çizimler ve imgeler aracılığıyla yarattığı ikinci dünyası onun düşüncesinin gelişmesi için kritik bir öneme sahip olmuştur. Bu imgeler bireysel bir öneme sahip oldukları kadar kamusal bir nitelik de taşımış, yazının başlangıcının oluşturan şekiller gibi, insanlar arasında iletişim kurmanın bir aracı olarak kullanılmışlardır. İnsanlar ürettikleri imgeler ile düşüncelerini ve tarihlerini anlatmış, mitolojinin ideal dünyasına, ruhların dünyasına ve ütopyalarına gerçeklik kazandırmışlardır (Laseau, 1989). Geometri ve matematikteki gelişmelerle ölçekli çizimler ortaya çıkmış, ölçekli tasarımlar, planlar ve haritaların oluşturulması mümkün hale gelmiştir. Tüm bu çizimler ve onların gelişmesiyle karşımıza çıkan semboller, modeller ve simülasyonlar aracılığıyla insanlık dünyayı anlamaya, anlatmaya çalışmış, öğrenmiş, öğretmiş ve değişmiştir.

Mimari düşüncenin görselleştirilmesi, özellikle tasarımın ilk aşamalarında, düşünme eylemi ile iç içedir. Kavramsal düşünme olarak da adlandırılan başlangıç kısmında mimar düşüncelerini kendi için görselleştirerek onları düşüncesinin temsili ve aracı haline getirir. Bu aşamada ortaya konulan görsel ürünler (çizgisel şekiller, şemalar ve notlar) mimarın kendi kendisinin kullanımı içindir, fazla detaylı değildir, zihin ile ölçülendirilmektedir, konusuna farklı açılardan yaklaşmaktadır, mimarın düşüncesinin gelişmesini yansıtır ve gelişime açık yapıdadır (Laseau, 1989) (Şekil 1, Şekil 2).

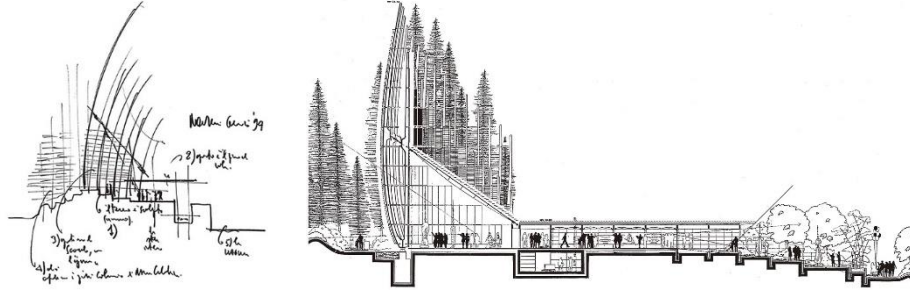
Bu görsellerin *numenal* gerçekliklerle bağlantısının daha güçlü olması ve düşüncenin ruhunu yansıtması resim veya grafik niteliklerinin daha baskın olması ile sonuçlanmaktadır. Tasarımın ilerleyen aşamalarında mimar *öteki* insanlarla iletişime geçtikçe düşünceleriyle birlikte ürettiği görseller de değişir ve gelişir. Bu değişim öncelikle *ötekilerin* düşüncelerinin ve fenomenal dünyanın gerçekliklerinin mimarın düşüncesindeki etkileri ile olmaktadır. Bu değişimi, düşüncenin kendini anlatabilmesi ve fenomenal bir mimari gerçeklik kazanabilmesi amacıyla, görselin niteliklerinin değişmesi takip eder. Başlangıçta düşüncenin ruhunu yansıtan mimari görsel, süreç ilerledikçe ölçekli ve detaylı teknik çizimlere dönüşür (Şekil 3).



Şekil 1. Steven Holl, Riviera Kaplankaya Projesi eskiz çizimleri (Holl, 2025a)

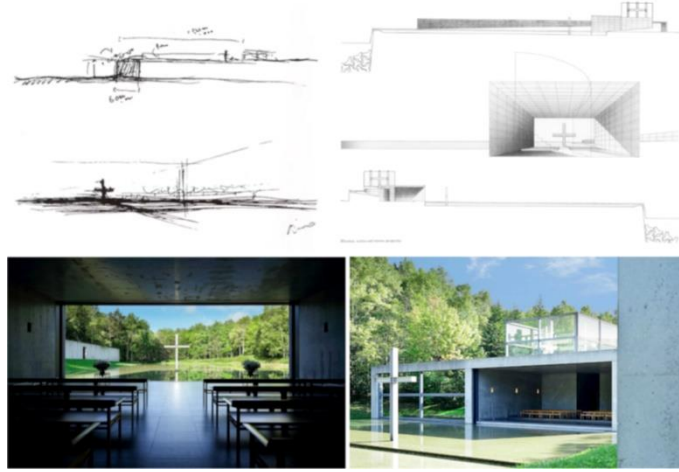


Şekil 2. Steven Holl, Hangzhou Üç Eksenli Alan Projesi eskiz çizimleri (Holl, 2025b)



Şekil 3. Renzo Piano Building Workshop, Jean Marie Tjibaou Kültür Merkezi. Eskiz çizimi (solda), teknik kesit çizimi (sağda) (Renzo Piano Building Workshop, 1998)

Mimari düşüncenin görselleştirilmesi sürecine dikkatli bakıldığında onun öncesinin ve kendisi ile sonrasının farklı dünyalara ait olduğu görülmektedir. Mimarın zihninde üretilen gerçeklik Kant'ın numenlerinin dünyasına yani *numenal* dünyaya aittir. Bu gerçeklik insan duyularıyla algılanamaz, yalnızca düşünce ile kavranabilir. Görselleştirme esnasında ve sonrasında ise, mimarlığın hem görselleri hem de ürünü, insanın görme, dokunma, tat alma gibi duyularıyla algılanabilecek fenomenal gerçeklikler haline gelmektedirler (Şekil 4).



Şekil 4. Su Üzerinde Kilise projesi, Tadao Ando. Eskiz çizimi (sol üst) (Ando, 1988), görünüş çizimleri (sağ üst) (Ando, 1988), iç görünüm (sol alt) (Hirofumi Inaba, Courtesy of Hoshino Resort, t.y.), cephe görünümü (sağ alt) (Tadao Ando Architect & Associates, t.y.)

Görselleştirme burada hem iki dünyanın ayrıldığı sınır hem de bu iki dünyayı bağlamaya çalışan köprü durumundadır. Bu eylemde her iki dünya açısından da koparma/ayırma, dönüştürme, bir araya getirme ve ilişki kurma işlevleri bir arada var olmaktadır.

Mimari düşüncenin görselleştirilmesi eyleminin ve mimari görselin temel özellikleri aşağıdaki gibi özetlenebilmektedir:

- Mimar, kendi bedeni ve fenomenal dünyanın araçlarıyla, zihnindeki numenal mimari gerçekliğe biçim verir ve onu fenomenal bir gerçeklik olan görsele dönüştürür.
- Mimari görsel, mimari yapının fenomenal gerçeklik kazanması yolundaki ilk adımdır. Görselin sundukları hiçbir zaman mimarın düşüncesindeki aynısı değildir, onun bir ya da birkaç parçasıdır. Bu görsel, eylem esnasında mimarın araçlarına ve yeteneklerine bağlı olarak yeniden biçimlenir. Mimari görseller 21.yüzyıla kadar 2/3 boyutlu fenomenal gerçeklik veya 2/3 boyutlu sanal gerçeklik olarak üretilmiştir. Günümüzde ise bunlara metaverse, simulasyon gibi zamansal olarak da deneyimlenebilen 4 boyutlu temsiller eklenmiştir.
- Mimari görselin ortaya çıkmasıyla hem mimarın düşüncesi hem de fenomenal dünya kendi içlerinde gerçekleşecek değişimlere, yeniliklere ve karşılıklı eleştirilere açık hale gelmektedir.

- Mimari görsel mimarın kendi kendisiyle iletişim kurması için bir araçtır. Mimarın düşüncesinin kendisi ile birlikte ve kendisinden sonra gelişimini besleyecek yeni bir gerçekliktir. Bu beslenme ve iletişim beklenmedik keşiflerle sonuçlanma potansiyeline de sahiptir (Laseau, 1989).
- Mimar ve *öteki* insanlar arasındaki iletişim mimari görsel ile başlamakta ve görsel aracılığıyla devam etmektedir. Mimar bu aşamada kendi görseli üzerinden, etkin bir grafik dil ile etkin bir iletişim kurmak ve *ötekinden* gelen geri bildirimleri dikkatle ele almak durumundadır (Laseau, 1989). Bu iletişim süresince mimarın öznel varoluş yönelimleri baskınlığını kaybetmekte ve nesnel gerçeklikler gitgide daha ağır basmaktadır (Güney, 2003).
- Mimari düşüncenin ortaya çıkışından mimari ürünün ortaya çıkışına doğru ilerledikçe görselin fenomenal nitelikleri artmakta, ölçekli çizimler ve modellemeler olarak mimar veya uzman diğer kişilerce oluşturulmaktadır. Bir noktadan sonra mimar bu görselleştirme sürecinden ayrılabilen ve onun zihninde doğan düşünce fenomenal gerçekliğinin son noktası olan mimari ürüne tamamen başkaları tarafından taşınabilmektedir.

Mimari tasarımdaki görselleştirme eylemleri ve araçları zamansal, mekansal, ekonomik, kültürel, sosyal, kişisel, vb. birçok nedenle yukarıdaki özelliklerin tamamını taşımayabilmektedir. Günümüzdeki teknolojik imkanlar ve farklı tercihler nedeniyle birçok mimari ürün bu süreçlerin hiçbirini geçirmeden de inşa edilebilmektedir. Bu çalışmada yapılan değerlendirmelerde bahsedilen mimari görselleştirmelerin yukarıdaki özelliklerin tamamına sahip olduğu varsayılmıştır.

MAURICE MERLEAU-PONTY VE MİMARLIK İLE İLİŞKİSİ ÜZERİNE

Maurice Merleau-Ponty 1908-1961 yılları arasında Fransa’da yaşamıştır (Şekil 5). Felsefe eğitimi almış, felsefe öğretmenliği yapmış, Özgürlük ve Sosyalizm adlı direniş grubunda yer almış, Les Temps Modernes dergisini (Sartre ve Simone de Beauvoir ile birlikte) yayımlamış ve sonrasında da Sorbonne, Lyon Üniversiteleri ile College de France’da çalışmıştır. Kitaplarını 1941-1955 yılları arasında yayımlamıştır. Radyo konuşmalarından derlenen “Algılanan Dünya” 1948 yılında yayınlanmıştır (Merleau-Ponty, 2010). “Göz ve Tin” ve onunla bağlı olan “Görünür ile Görünmez” kitapları ise kendisi tarafından tamamlanamamış ve ölümünden sonra 1964 yılında yayınlanmıştır (Merleau-Ponty, 2006).



Şekil 5. Maurice Merleau-Ponty (The International Merleau-Ponty Circle, 2025)

Merleau-Ponty fenomenolojinin başlıca filozofları arasındadır ve varoluşçu felsefe alanında yaptığı çalışmalar, öznellik ve algı kuramlarıyla tanınmaktadır. Felsefesi betimleyicidir ve vücut ile bağlantısı üzerinden ele alınan uzaysal ayrıcalık vermektedir. Merleau-Ponty Göz ve Tin metnini yeni bir ten ve görüş ontolojisi geliştirmeye yönelik felsefe düşünceleriyle resim konusunun çakıştığı noktada ortaya koymaktadır. Ağırlıklı olarak resme değinen bu metinde resim bir bilme yolu, bir gerçeklik iken (Merleau-Ponty, 2006); görüş, vücutla iç içe olan bir varoluş, bir başlangıç noktası, dünyaya açılan bir kapı ve onunla bütünleşmenin bir aracıdır. Bu metinde sözü edilen her şey görülen şeyler, metnin dünyası *görülen dünyadır*.

Merleau-Ponty’nin bilim, sanat, insan, sinema gibi birçok alan üzerinden anlatmaya çalıştığı Algılanan Dünya kitabında mimarlıkla ilgili de pek çok ipucu ve değinme bulunmuş, irdelenmiş, hatta kimi mimarlar tarafından bilinçli olarak tasarlama süreçlerinde araç olarak kullanılmıştır (Yorgancıoğlu, 2004). Göz ve Tin kitabında da mimarlığa yeni bakış açılarıyla yaklaşma potansiyeli taşıyan birçok

çözümleme ve tespit bulunmaktadır. Metinlerin görmeyi merkez alan içeriği mimarın tasarım süreçlerinde görme duyusunun, görselleştirilme süreçlerinin ve araçlarının işlevini, dolayısıyla da mimarlık pratiğini daha kapsamlı, detaylı, derin ve hatta ilham verici biçimde değerlendirilmesi için kullanılmalarına imkân vermektedir.

MİMARİ GÖRSELLEŞTİRME SÜREÇLERİNİN VE ARAÇLARININ MERLEAU-PONTY PERSPEKTİFİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ

Yukarıda sunulan çerçeveden yola çıkarak, bu bölümde mimarlık pratiğindeki görüş ve görselleştirme eylemleri Merleau-Ponty'nin Göz ve Tin ve Algılanan Dünya kitaplarında yer alan görme, görüş, uzay ve resim konularındaki söylemleri üzerinden tartışılmaktadır.

Mimarlıkta Görme/Görüş

“... ressamın görüşü ancak görerek öğrenir, ancak kendinden öğrenir.” (Merleau-Ponty, 2006, s. 38)

“Görüşün bize öğrettiğini kelimesi kelimesine anlamak gerekir: Onun aracılığıyla güneşe, yıldızlara dokunmaktayızdır, aynı zamanda her yerdeyizdir, yakın şeylere olduğu kadar uzaklara da yakın, ve kendimizi başka yerde hayal etme gücümüz bile, ..., nerede olurlarsa olsunlar gerçek varlıkları hedef alma gücümüz bile görüşe borçludur, bize görüşten gelen araçları yeniden kullanmaktadır.” (Merleau-Ponty, 2006, s. 75)

Bir şeyi görmem yeter ona ulaşmayı bilmem için, ... Bütün gördüklerim ilke olarak ulaşabileceğim bir yerdedir, hiç değilse bakışımın ulaşabileceği bir yerde, “yapabilirim”in haritasında saptanmış olarak.” (Merleau-Ponty, 2006, s. 32)

“ Görüş vücutta verilen işaretleri sıkı bir şekilde çözen bir düşüncedir. ..., düşünsel imge, bize yok olanı var kılan görürlük, ... yetersiz olan vücutsal izlere dayanan bir düşüncedir, ve onlara demek olduklarından fazlasını söyletir.” (Merleau-Ponty, Göz ve Tin, 2006, s. 45)

“Ressamın dünyası görünür – sadece görünür – bir dünyadır.” (Merleau-Ponty, 2006, s. 38)

“Algı dünyasında şeyleri ve şeylerin görünme biçimlerini birbirinden ayırmak olanaksızdır.” (Merleau-Ponty, 2010, s. 60)

Merleau-Ponty'ye göre görüş insanın fenomenal dünyayla bağlantısını sağlayan bir açıklık, uzantı, kesişme yüzeyidir. Bu bağlamda görüş var olmanın, varoluşun farkında olmanın, düşünmenin vazgeçilmez bir aracı gibidir. Görünen nesneler ise, göründükleri anda, insan için ulaşılabilir fenomenal gerçekliklerdir, görülmediklerinde ise zihinde yer eden geçmiş düşünceler aracılığıyla insan için var olmaya devam etmektedirler. İşte görüş böylece *hayal etme* eylemi için gerekli araçları sağlamakta, insan için yok olan bir nesneyi var edebilmektedir.

Mimari tasarım düşüncesi de tıpkı ressamın düşünceleri gibi, zihinde oluşurken neredeyse tamamen görüşe dayalı bir kurguya sahiptir. Mimar, tıpkı eksik olanı gören ressam gibi, (ideal koşullarda) kendi kurguladığı bir nesne ile dünyadaki bir boşluğu doldurma, henüz karşılanmayan duygusal, bilişsel ve davranışsal bazı ihtiyaçları karşılama amacıyla bir fenomenal gerçeklik oluşturmaya karar verir ya da karar vermeye yönlendirilir. Bu süreçte mimar gerçekleştirmeye karar verdiği yapıların ve mekanların kokusu, sesi, dokusu ya da tadı üzerine hayal kurmaz (Henshaw, 2014), mekanı her zaman görünüşleri aracılığıyla düşler, düşünür. Mimar zihnindeki bu görünüşleri, geçmiş zamanda görerek deneyimlediği, bilinçli ya da bilinçsiz olarak belleğine kaydettiği nesneleri ve bu nesnelerin çeşitli imgelerini kullanarak oluşturmaktadır. Bu 2 veya 3 boyutlu görüntüleri, boyutsal veya yüzeysel niteliklerini dönüştürerek, ya da oldukları gibi bırakarak bir araya getiren, onlar aracılığıyla hayal kuran mimar, bu eylemleri ile kendine ait yeni bir numenal gerçekliğe görselleştirme araçları ile biçim vermeye çabalamaktadır.

“Göz, dünyayı görür, ve dünyada tablo olmak için eksik olanı, ve tabloda kendisi olmak için eksik olanı, ve palette tablonun beklediği rengi; ve bitirildiğinde, bütün eksiklere yanıt veren tabloyu görür, ve başkalarının tablolarını, başkalarının eksiklere yanıtlarını görür.” (Merleau-Ponty, 2006, s. 38) (Şekil 6)

“ ...ressamlar gerçek nesneler üzerinde çalışırken bile amaçları asla nesnenin kendisini akla

getirmek değildir, amaçları tuvalin üzerinde kendi kendine yeten bir görüntü kurmaktır. Resim dünyanın bir taklidi değil, başlı başına bir dünyadır.” (Merleau-Ponty, 2010, s. 62) (Şekil 6)

Tasarlama süreci sonrası inşa edilerek bir varlık kazanan mimari ürün, ressamın *dünyada tablo olmak için eksik olanı* resmine eklemesi gibi, bir eksikliği gidermek amacıyla mimar tarafından dünyaya eklenmek istenen bir gerçekliktir. *Ve bitirildiğinde*, mimar, eksikliklere yanıt veren mimari yapıyı *görür*, ve başkalarının yapılarını, ve bu yapılarda da başkalarının, başka mimarların kendi eksik gördüklerine verdikleri yanıtları *görür*. Mimari düşüncesinin görseline baktığında da mimar, benzer biçimde, zihnindeki yapının hem gösterilen bölümünü hem de bütünü aynı anda görür, gözünde canlandırır, görselini buna göre değerlendirir ve kendince eksik olanı tamamlamak üzere görselleştirme eylemlerine devam eder. Sonuçta, mimar oluşturduğu mimari görseller ve ürünlerin, *kendi kendine yeten*, ayakta kalan, tek başına işlevlerini yerine getirebilen başlı başına bir dünya olabilen bir sistemi temsil edebilmesini; hem kendi içlerinde hem de parçası oldukları gerçeklikle bir bütün olmasını hedefler.



Şekil 6. Paul Cézanne, Sainte-Victoire Dağı resimleri: 1904 (sol üst) (Wikimedia Commons, 2025a), 1987 (sağ üst), (Wikimedia Commons, 2025b), 1906 (sol alt) (Wikimedia Commons, 2025c), 1890 (sağ alt) (Wikimedia Commons, 2025d)

Mimarlıkta Görselleştirme/Çizim

“Kendinden görünür olan çizgiler yoktur; ne elemanın kenar çizgisi, ne tarlanın ve çayırın sınırı burada ya da orada değildirler; bakılan noktanın hep berisinde ya da ötesindedirler, gözümüzü ayırmadan baktığımızın hep arasında ya da arkasında, şeyler tarafından belirtilmiş, içerilmiş, hatta çok zorlayıcı bir şekilde istenilmiş – oysa kendileri şey değildirler. ... Klee’nin sözü doğrultusunda, çizgi artık görünürü taklit etmez, görünür kılar, şeylerin bir oluşumunun bitmiş çizimidir. Çizgi... uzayda yok olurken, yine de yavan uzayı ve partes extra partes’i kemirmektedir; bir elma ağacının ya da bir insanın olduğu kadar bir şeyin uzaysallığını da temellendiren bir tarzı, uzayda etkin bir şekilde uzanma tarzını geliştirmektedir.” (Merleau-Ponty, Göz ve Tin, 2006)(Merleau-Ponty, 2006, s.68)

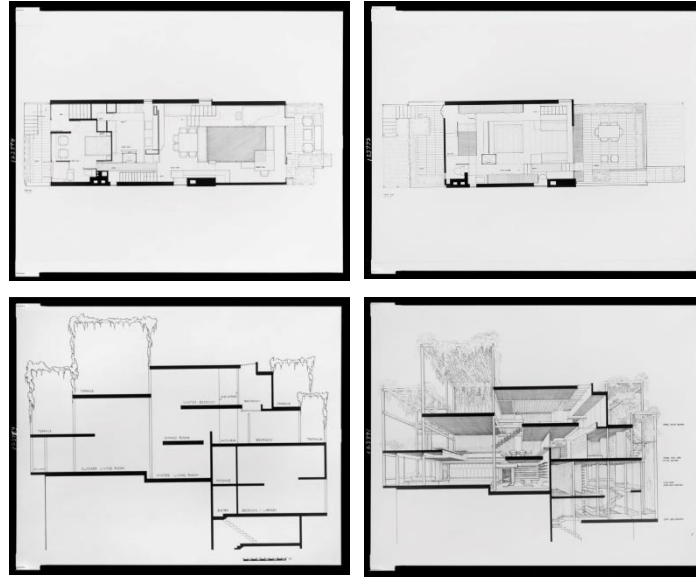
“Figüratif ya da değil, çizgi, herhalde, ne şeylerin taklidi ne de şeydir artık. Beyaz kağıdın aldırışsızlığında açılmış bir dengesizliktir, kendinden’de gerçekleştirilmiş belirli bir kuyu kazmadır, belirli bir oluşturucu boşluk... Çizgi, klasik geometride olduğu gibi, fonun boşluğu üzerinde bir Varlık’ın belirmesi değildir; modern geometrilere olduğu gibi, önceden varolan bir uzaysallığın kısıtlanması, ayrılması, değişime sokulmasıdır.” (Merleau-Ponty, 2006, s. 70)

“Resim ... bize hakiki nesnenin yokluğunda hakiki nesnenin yaşamda nasıl görüldüğünü gösterir ve özellikle de uzay olmayan yerde uzayı gösterir. Tablo, değişik şekillerde doğrulmuş şeyler karşısında göreceğimizi bize yapay olarak veren düz bir şeydir – bize kendinde eksik olan boyutla ilgili yüksekliğe ve genişliğe göre yeterli ayırt edici işaretler vermektedir. ” (Merleau-Ponty, 2006, s. 50)

Mimari tasarımın ilk aşamalarında serbest el çizimleriyle başlayan görselleştirme eylemi, sonrasında yine çizgilerin yol göstericiliğinde devam eder. Görseller detaylandırıldıkça oluşturulan ölçekli çizimlerde ise çizgiler, artık mimarın düşüncelerini ve duygularını değil, yapısal elemanların sınırlarını belirtmeye başlarlar (Şekil 4).

Çizgi, mimari düşünceyi *görünür kılar, şeylerin oluşumunun bitmiş çizimini ortaya koyar, şeylerin uzaysallığını temellendirir*. Mimar her zaman, uzayın olmadığı iki boyutlu bir yüzey üzerinde, bir uzay düşüncesi ile, *çizdiği yüzeyde eksik olan boyuta dair ayırt edici işaretleri vererek* çizimler yapmaktadır. Onun çizgilerinin arasında kalan boşluklar *mekân* iken, çizgilerin etrafında kalan, kağıttaki boşluk ise *yerdur*. Böylece mimar dünyada hali hazırda var olan bir uzaysallığı kısıtlar, ayırır ve değişime sokar (Üngür, 2011).

Özellikle teknik çizim yöntemiyle hazırlanmış olan mimari görsellerde, iki çizgi arasında kalan boşluk, o esnada görülmeyen boyuta doğru uzayan bir derinliğe işaret eder. Bir plan çizimine bakıldığında, o planda resmedilenin bir mekân olduğu asla unutulmaz ve mekânsallığına uygun bir yüksekliği, üçüncü boyutu olduğu varsayılır (Şekil 7).



Şekil 7. Çatı katı dairesi projesi, Paul Rudolph, 1965. Üçüncü kat planı çizimi (sol üst) (Library of Congress, 2025a), dördüncü kat planı (sağ üst) (Library of Congress, 2025b), kesit çizimi (sol alt) (Library of Congress, 2025c), kesit perspektif çizimi (sağ alt) (Library of Congress, 2025d)

Yukarıda sunulan tartışmalar çerçevesinde Maurice Merleau-Ponty'nin görülen dünyaya dair söylemleri mimarlığın kullandığı temel araçlar olan görme ve görselleştirme eylemlerinin günlük pratikler içerisinde unutilan kritik kimi niteliklerine işaret etmektedir.

Görüş kavramı üzerinden değerlendirildiğinde, çoğu zaman yalnızca tasarım ve proje çizme eylemi üzerinden algılanan ve tanımlanan mimarlık pratiğinin aslında mimarın tüm yaşamı boyunca edindiği deneyimlerden, özellikle de görme edimi üzerinden edindiği duyumlardan beslendiği açığa çıkmaktadır. Bu beslenme hem mimari tasarımın hayal etme üzerine kurulu *numenal* süreçlerinde, hem de onun giderek fenomenal gerçeklik kazandığı sonraki uygulamaya yönelik görselleştirme süreçlerinde kritik bir öneme sahiptir.

Diğer yandan Merleau-Ponty'nin ressamın niyetine dair yaptığı önermeler ise mimari düşüncenin başlangıcının ve hedefinin sadece bir bina/mekân yapmak değil, dünyada var olan bir eksikliği ortadan kaldırmak olduğu gerçeğini işaret etmektedir. Bu üretim sürecinde mimari görseller de, benzer biçimde, mimar tarafından, *kendi içinde ve ilişkili olduğu diğer görseller ile* bir bütün oluşturacak, görselde yer almayan uzamı da eş zamanlı olarak işaret edecek ya da hissettirecek şekilde gerçekleştirilmeye

çalışılmaktadır.

Mimari görselleştirmede kullanılan çizgiler ise, Merleau-Ponty'nin işaret ettiği gibi, iki boyutlu olmalarına rağmen her zaman üçüncü boyutu da görülmeyen bir katman olarak içermeleri, uzay gerçekliğiyle iç içe olmaları nedeniyle, özellikle de meslek pratiği bağlamında, kendilerini de aşan farklı ve yüksek bir temsil gücüne sahiptir (Şekil 6).

Görmeye, görüşe, görsellere ve bunların numenal ve fenomenel dünyalar arasında gidip gelen gerçekleşme süreçlerine dair bu açılımlar mimarlığın ne ve nasıl olduğuna dair çok daha derin ve kapsamlı, ancak daha da önemlisi onların özüne inen gerçekçi bir kavrayışı mümkün kılmaktadır. Bu kavrayış ise mimarlığa dair daha gerçekçi bir anlamın yeniden yapılandırılması demektir.

SONUÇ

Merleau-Ponty'nin 'görüş' kavramı mimarlığın hem temsiliyet düzlemini hem de bireysel algıya bağımlı yönlerini tartışmak ve yeniden tanımlamak için güçlü bir zemin sunmaktadır. Bu çalışmada mimarlık pratiğinin günlük yaşamda görülmeyen/görülemeyen niteliklerinin, diğer bir deyişle fark edilmeyen güç, işlev ve anlamlarının Merleau-Ponty'nin ortaya koyduğu *görülen/algılanan dünya* perspektifi çerçevesinde değerlendirilerek tartışmaya açılması amaçlanmıştır, bu bağlamda mimari tasarımların görselleştirme sürecine ve bu süreçteki temel araç olan mimari çizim görsellerine odaklanılmıştır. Yapılan değerlendirmeler Merleau-Ponty'nin algılanan dünyasının mimara hem numenal hem de fenomenal dünyada nasıl bir yeri olduğu, ne yaptığı ve bu kapsamda kullandığı araçların potansiyelinin ne olduğuna dair derin bir farkındalık kazandırabilecek kritik tespitler içerdiğini ortaya koymuştur.

Söz konusu farkındalığın temeli mimari görselleştirmenin yalnızca bir sunum ya da teknik aktarım aracı değil, düşüncenin bedensel deneyimle bütünleştiği anlam üretici bir eylem olmasıdır. Özellikle çizim gibi araçların yalnızca iki boyutlu temsiller değil, üçüncü boyutu zihinsel olarak kuran güçlü anlatı biçimleri olduğu hiçbir zaman göz ardı edilmemelidir. Mimarlığın artık bir *iletişim* olarak da tanımlandığı günümüzde, görselleştirmenin varoluşsal işlevine dair bu farkındalığın kazanılması ile dünyadaki ve ürünün kendisindeki eksikleri daha doğru tamamlayabilen, kendilerini *ötekilere* daha doğru anlatan, dolayısıyla da daha etkin düzeyde algılanan/deneyimlenen mimari ürünlerin oluşturulmasının önünün açılması mümkündür. Bu kazanım göz önünde bulundurulduğunda her mimarın kendi pratiklerini Maurice Merleau-Ponty'nin *görülen dünyasında* işaret edilen anlam, süreç ve işlevleri üzerinden düşünmesinin kritik bir öneme sahiptir. Bunun günümüz dünyasında gerçekleşmesi ise bireysel çabalar ve günlük mimari pratiklerin yanı sıra mimarlık eğitiminde söz konusu varoluşsal farkındalığın kazandırılması ve korunması ile mümkün olacaktır.

Mimarlık eğitimi, öğrencilerin yalnızca görsel araçları kullanma becerilerini değil, görsel deneyimlerini anlamlandırma kapasitelerini geliştirmeye yönelik bir algı eğitimini de kapsamaktadır. Bu noktada, Merleau-Ponty'nin algı üzerine düşünceleri, tasarım eğitiminde duyuşsal ve düşünsel farkındalığı önceleyen yeni bir pedagojik yaklaşıma temel oluşturarak, geleceğin mimarlarının dünyayı kavrama biçimlerini dönüştürebilir. Diğer yandan, bu yeni eğitim anlayışı, hem tasarım hem kullanım süreçlerinde tasarımcısı ve katılımcıları ile daha etkin iletişim kurabilen ve uyumlanabilen yeni bir mimari tasarım anlayışının da tartışmaya açılmasına neden olabilir.

Son olarak, son yıllarda hızla mimari tasarım ve iletişim süreçlerinin ana aracı haline gelen artırılmış gerçeklik, metaverse ve simülasyon gibi mekânsal temsillerin mekânın yalnızca görsel değil tüm bedensel duyuşlarla deneyimlenmesine ne denli hizmet ettiği de yine Merleau-Ponty'nin algılanan dünya perspektifinde tartışılması gereken yeni sorular doğurmaktadır.

KAYNAKÇA

- Ando, T. (1988). *The Church on the Water by Tadao Ando: Nature and the Sacred*. Ocak 21, 2025 tarihinde ArchEyes | Timeless Architecture: <https://archeyes.com/the-church-on-the-water-by-tadao-ando-nature-and-the-sacred/> adresinden alındı
- Güney, D. (2003). *Mimarlık gerçeklikleri ve mimarlıkta zamanın Kavranışı* (Yayın no: 143097). [Yayımlanmamış doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi].
- Güney, D., & Yürekli, H. (2004). Mimarlığın tanımına üzerine bir deneme. *itüdergisi/a*, 3(1), s. 31-42.
- Henshaw, V. (2014). *Scents of Place: The power of olfactory*. 01 21, 2025 tarihinde Architectural Review: <https://www.architectural-review.com/essays/scents-of-place-the-power-of-the-olfactory> adresinden alındı
- Hirofumi Inaba, Courtesy of Hoshino Resort. (t.y.). The Church on the Water Photographs. Ocak 21, 2025 tarihinde <https://archeyes.com/the-church-on-the-water-by-tadao-ando-nature-and-the-sacred/> adresinden alındı
- Holl, S. (2025a). RIVIERA KAPLANKAYA. Ocak 21, 2025 tarihinde <https://www.stevenholl.com/project/akbuk/> adresinden alındı
- Holl, S. (2025b). *HANGZHOU TRIAXIAL FIELD*. Ocak 21, 2025 tarihinde Steven Holl Architects: <https://www.stevenholl.com/project/hangzhou-triaxial-field/> adresinden alındı
- Laseau, P. (1989). *Graphic Thinking for Architects and Designers Second Edition*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Library of Congress. (2025a). Paul Rudolph, çatı katı dairesi projesi, üçüncü kat planı çizimi, 1965. *Paul Rudolph's penthouse apartment, 23 Beekman Place, New York City. Plan, third level. Photograph*. Ocak 21, 2025 tarihinde <https://www.loc.gov/item/2003652544/> adresinden alındı
- Library of Congress. (2025b). Paul Rudolph, çatı katı dairesi projesi, dördüncü kat planı, 1965. Ocak 21, 2025 tarihinde <https://www.loc.gov/item/2003652542/> adresinden alındı
- Library of Congress. (2025c). Paul Rudolph, çatı katı dairesi projesi, kesit çizimi, 1965. *Paul Rudolph's penthouse apartment, 23 Beekman Place, New York City. Cross section. Photograph*. Ocak 21, 2025 tarihinde <https://www.loc.gov/item/2003652542/> adresinden alındı
- Library of Congress. (2025d). Paul Rudolph, çatı katı dairesi projesi, kesit-perspektif çizimi, 1965. Ocak 21, 2025 tarihinde <https://www.loc.gov/item/2003652539/> adresinden alındı
- Merleau-Ponty, M. (2006). *Göz ve Tin*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Merleau-Ponty, M. (2010). *Algılanan Dünya*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Renzo Piano Building Workshop. (1998). Jean Marie Tjibaou Cultural Center, Nouméa. Ocak 21, 2025 tarihinde Arquitectura Viva.: <https://arquitecturaviva.com/works/centro-cultural-jean-marie-tjibaou-noumea-1> adresinden alındı
- Steven Holl Architects. (2025a). Riveria Kaplankaya. Ocak 21, 2025 tarihinde Steven Holl Architects: <https://www.stevenholl.com/project/akbuk/> adresinden alındı
- Tadao Ando Architect & Associates. (t.y.). The Church on the Water Photographs. Ocak 21, 2025 tarihinde <https://archeyes.com/the-church-on-the-water-by-tadao-ando-nature-and-the-sacred/> adresinden alındı
- The International Merleau-Ponty Circle. (2025). Maurice Merleau-Ponty. Ocak 21, 2025 tarihinde <https://www.merleauponty.org/> adresinden alındı
- Türk Dil Kurumu. (2025). Ocak 21, 2025 tarihinde Türk Dil Kurumu: <http://www.tdk.gov.tr/> adresinden alındı
- Üngür, E. (2011). Space: The undefinable space of architecture. *ARCHTHEO'11* (s. 132-144). İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Wikimedia Commons. (2025a). La Montagne Sainte-Victoire vue du bosquet du Château Noir, 1904. *File:La Montagne Sainte-Victoire vue du bosquet du Château Noir, par Paul Cézanne.jpg*. Ocak 21, 2025 tarihinde https://commons.wikimedia.org/wiki/File:La_Montagne_Sainte-Victoire_vue_du_bosquet_du_Ch%C3%A2teau_Noir,_par_Paul_C%C3%A9zanne.jpg adresinden alındı
- Wikimedia Commons. (2025b). La Montagne Sainte-Victoire vue de la carrière Bibémus, 1987. *File:La Montagne Sainte-Victoire vue de la carrière Bibémus, par Paul Cézanne.jpg*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:La_Montagne_Sainte-

Victoire_vue_de_la_carri%C3%A8re_Bib%C3%A9mus,_par_Paul_C%C3%A9zanne.jpg
adresinden alındı

Wikimedia Commons. (2025c). Montagne Sainte-Victoire, 1906. *File:Cezanne Montagne Sainte-Victoire, 1906.jpg*. Ocak 21, 2025 tarihinde
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cezanne_Montagne_Sainte-Victoire_1906.jpg
adresinden alındı

Wikimedia Commons. (2025d). Montagne Sainte-Victoire, 1890. *File:Montagne Sainte-Victoire - Paul Cézanne.jpg*. Ocak 21, 2025 tarihinde
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Montagne_Sainte-Victoire_-
_Paul_C%C3%A9zanne.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Montagne_Sainte-Victoire_-_Paul_C%C3%A9zanne.jpg) adresinden alındı

Yorgancıoğlu, D. (2004). *Steven Holl: A translation of phenomenological philosophy into the realm of architecture [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]*. Ankara: Fen Bilimleri Enstitüsü, Ortadoğu Teknik Üniversitesi.